REKLAMA
ORIGINAL WAR PL
TYLKO za 29,90 !
Czytaj na samym końcu pisma

CD pełen solucji, poradników, tipsów, cheatów + 3 pełne wersje gier **Tipsomaniak**

NEWSY · RECENZJE · SOLUCJE · TIPSY · PORADY

Action PLUS CD

ISSN: 1429-864X
INDEX: 343102

Nr 11/2001 Listopad (44)

Cena: 8,50 zł
w tym VAT 7%

NOWOŚCI:

- Commandos 2
- Rally Trophy
- Evil Twin PL
- Wiggles
- Monopoly Tycoon

Throne of Darkness
- pogromca Diablo?

- Newsy
- Zapowiedzi
- Recenzje
- Tipsy
- Kąciki
- Plakaty

PEŁNA WERSJA GRY ■ PEŁNA WERSJA GRY ■ PEŁNA WERSJA GRY ■

dodatkowo na CD
3 PEŁNE GRY
DAMA 2
SFINX
SOŁTYS

EDYCJA 4

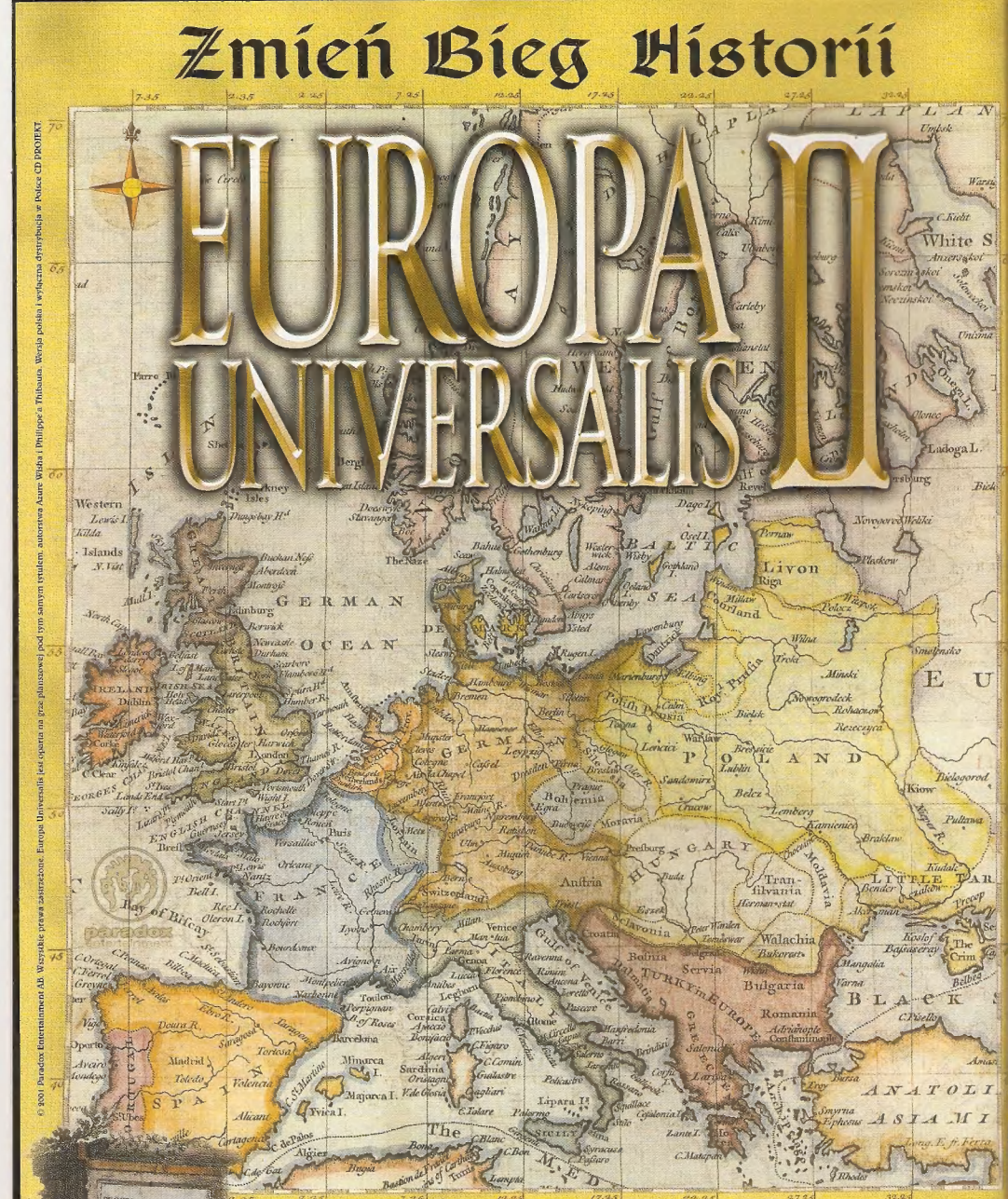
2001 TIPSOMANIAK

3 pełne wersje gier
Tipsomaniak
CD pełen solucji, poradników, tipsów, cheatów

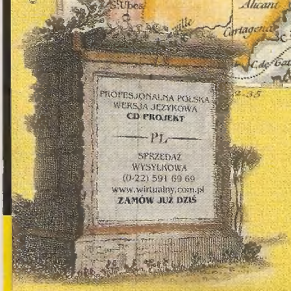
Nr 44 • Listopad 2001 8,50 Zł (w tym 7% VAT)
9 771429 964013 10

www.actionplus.com.pl

Zmień Bieg Historii



© 2001 Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Europe Universalis jest sparta na grze planszowej pod tym samym tytułem, autorstwa Azure Wishs i Philippe'a Thibaulta. Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

Wkrótce w sprzedaży!
Wiggles
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
Rozerwij się na maksa !!!
Masz wrażenie, że gry strategiczne to zabawa dla drętwych sztywniaków? Nie możesz już słuchać smętnych tekstów o niszczeniu „zagonów wroga" i „taktycznych zasadzkach"? Zastanawiasz się dlaczego nikt nie pomyślał o tym by zrobić mistrzowską strategię, przy której można turlać się ze śmiechu? Poznaj Wiggles - najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Odwiedź stronę http://wiggles.cdprojekt.com, by przekonać się, że słowo „strategia" nie musi oznaczać zabawy dla sztywniaków!
SEK
INNONICS
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com
© 2001 Innonics GmbH, Hanover, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra, screeny, artwork i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez Spieleentwicklungskomonat SEK-ost, Berlin.

Spis treści

Listopad 2001

Instrukcja
Tipsomaniak 2001 05

Newsy
Newsy & Zapowiedzi 6-9

Gra Plus
Throne of Darkness 11-13
Commandos 2 14-15
Wiggles 16-17
Arcanum 18-19
Evil Twin PL 20-21
Codename: Outbreak 22-23
Sheep'N'Wolf 24
Spiderman 25
Rally Trophy 26-27
Zax 28-29
Monopoly Tycoon 30-31
Zegarmistrz 32

Multiplatforma
Newsy konsolowe 38-39
GTA 3 vs Stuntman 40-42

Solucje i poradniki
Red Faction 44-50
Mech Commander 2 51
Alien Nations 2 52-54

Kąciki
Gospoda: Joandil o serii Fallout 56-57
Strefa FPP: Slip rozmawia z Unrealowcem 58-59
Lista Przebojów 60
Film: Mali agenci 62
Tipsy 63-64
Archiwalia 65-66

Konkursy Wygraj z nami
5 x gry firmy LEM, 10 x koszulka z bohaterami filmu "Mali agenci", 10 x okulary przeciwsłoneczne, 5 x Bionicle.

Hej, cześć i czołem!!!

Jak tam w szkole? Już męczą? Niestety w budzie nie wykorzystacie płyty dołączonej do tego numeru Action Plusa, ale w grach komputerowych na pewno. Tipsomaniak 2001 to wypasiony zbiór tipsów, cheatów, solucji, map poziomów, haseł i narzędzi do ściemniania w grach nie mający swojego odpowiednika chyba na całym świecie. Na pewno Wam się spodoba.

Pamiętacie naszą obietnicę sprzed miesiąca? Że będziemy zawsze pierwsi i najszybsi? Spełniamy ją. W tym numerze to przede wszystkim pierwszy w Polsce opis Throne Of Darkness, gry, która może stać się następcą Diablo. Dodatkowo - też jako pierwsi - piszemy dla Was o rewelacyjnych wyścigach Rally Trophy, taktycznej strzelaninie Codename Outbreak, genialnym Evil Twin, oryginalnych Wiggles, komiksowej platformówce Spiderman i sympatycznej grze ekonomicznej Monopoly Tycoon. Do tego kompletna solucja do Red Faction, porady do Alien Nations 2 i Mech Commandera 2, plakat i pojedynek gier konsolowych: GTA3 vs Stuntman.
Niestety nie wszystko się udało - z wielkim żalem wstrzymaliśmy się przed opisaniem długo oczekiwanej gry Pool of Radiance 2, ponieważ wersja, którą specjalnie w tym celu ściągnęliśmy z USA, była tak zabugowana, że z trudem się instalowała, a chodziła wolniej niż żółw z reumatyzmem. Uznaliśmy, że warto poczekać na patch, bo czekaliśmy na tę grę tak długo i z taką niecierpliwością, że godna jest uczciwego, obiektywnego opisu.

Sięgnijcie więc po nas za miesiąc, gdzie poza Pool Of Radiance 2 znajdziecie też takie gorące tytuły jak Fifa 2002, Battle Realms, Rally Championship Extreme i Civilization 3.
Nara!

Naczelny, Vice & Team

action PLUS®
e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 44
Listopad 2001

Redakcja
51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon@futurenetwork.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Marcin Jakubski, Aleksander Olszewski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Ozimek, Kuba Stępkowski

Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca
SILVER SHARK sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Trzebnicka 25
tel./fax (0 71) 341 20 83
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa
Zbigniew Rański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Rzdun
tel. (071) 3412053, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522437
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp z o.o. jest częścią The Future Network plc.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych okrzyknych najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jednej z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i całym specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje za 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości ani częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani redukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future network poland
Media with passion

Tipsomaniak® 2001

Maniak powraca!!!

Tym razem na naszym krążku CD mamy coś, co na pewno przypadnie do gustu wszystkim graczom - niezależnie od tego, czy lubią gry role-playing czy symulatory, czy też wolą tytuły wymagające myślenia albo refleksu. Wszystkim przyda się Tipsomaniak 2001 - czwarta już edycja krążka zawierającego podpowiedzi, opisy, solucje, trainery i cheaty do kilkuset gier. Tym razem w najnowszej edycji Tipsomaniaka dorzuciliśmy trzy pełne wersje gier - polskie gry przygodowe Sołtys, Sfinx oraz logiczną Damę 2.

Tipsomaniak® w liczbach

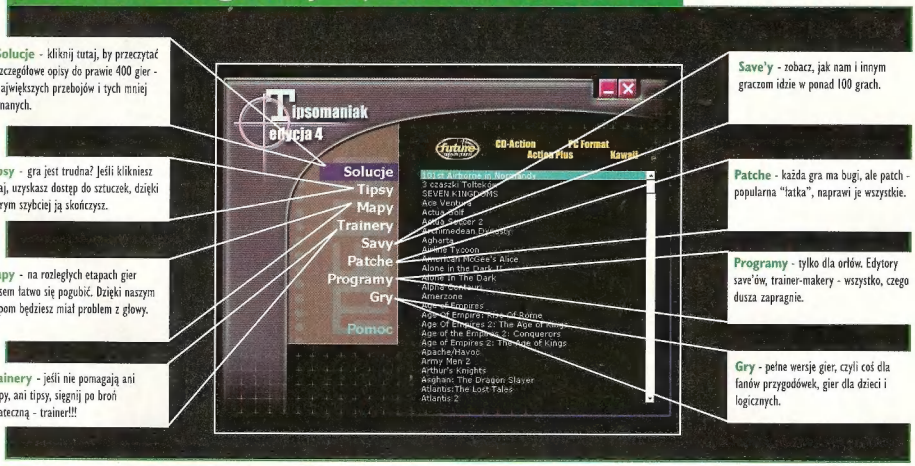
3 pełne wersje gier:

- Sfinx
- Sołtys
- Dama 2

Ponad 1000 tipsów
852 trainery
384 solucje i poradniki
41 map do 6 gier
37 patchy do najnowszych gier
112 save'ów z gier
21 programów narzędziowych, które ułatwiają życie graczom (edytory save'ów, narzędzia do tworzenia trainerów itp.)

Gry Sołtys i Sfinks mogą się zrychtować się na niektórych zabezpieczonych komputerach. Nie mieli to oczywiście żadnego wpływu na ich działanie na "Tipsomaniaku".

Oto ekran główny Tipsomaniaka 2001


Solucje - kliknij tutaj, by przeczytać szczegółowe opisy do prawie 400 gier - największych przebojów i tych mniej znanych.
Tipsy - gra jest trudna? Jeśli kliknisz tutaj, uzyskasz dostęp do sztuczek, dzięki którym szybciej ją skończysz.
Mapy - na rozległych etapach gier czasem łatwo się pogubić. Dzięki naszym mapom będziesz miał problem z głowy.
Trainery - jeśli nie pomagają ani mapy, ani tipsy, sięgnij po broń ostateczną - trainer!!!
Tipsomaniak edycja 4
Solucje
Tipsy
Mapy
Trainery
Savy
Patche
Programy
Gry
Pomoc
CD-Action
PC Format
Action Plus
Kawaii
Save'y - zobacz, jak nam i innym graczom idzie w ponad 100 grach.
Patche - każda gra ma bugi, ale patch - popularna "łatka", naprawi je wszystkie.
Programy - tylko dla orłów. Edytory save'ów, trainer-makery - wszystko, czego dusza zapragnie.
Gry - pełne wersje gier, czyli coś dla fanów przygodówek, gier dla dzieci i logicznych.

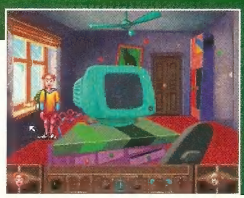
Pełne wersje gier

Sołtys

Zabawne, pełne humoru przygody Sołtysa, który jak każdy "wioskowy szef" ma na głowie mnóstwo kłopotów.

Sfinx

Pokieruj dwójką nastolatków i rozwiąż zagadkę Sfinksa. Myślisz, że sprostasz zadaniu?



Krótko o...

Gry po 9,90...?
Aha. Być może zdążyliście już zwrócić uwagę, że aktualna cena m.in. Hired Team, Konung, Star Trek DS9: The Fallen, Aztec Empire to... 9 złotych 90 groszy! Za niewiarygodną wręcz obniżką cen gier, które są własnością dawnej CODY i wchodzą w skład serii Superklasyka, stoi nowy w poczcie polskich dystrybutorów - Lemon Interactive. Witamy i... dziękujemy!

EA wciąż najlepsze!
Według amerykańskiego MCV, Electronic Arts pozostaje liderem wśród wydawców gier. Jednak jego przewaga nad Activisionem, które jest drugie na tej liście, stopniowo maleje - być może więc już wkrótce koronę króla nałoży wydawca Doomów, Quake'ów, Wolfensteinów...

Przy okazji raportu podano receptę na sukces w czasach, gdy tzw. nowa ekonomia poddana została ciężkiej próbie: mianowicie nie należy zajmować się niczym oprócz rozrywki, bowiem grupy zajmujące się edutainmentem cierpią najbardziej.

JetFighter IV za darmochę!
...pod warunkiem wszelako, że w sklepie zakupicie Eurofighter Typhoona TalonSoftu i zarejestrujecie się jako jego legalni użytkownicy. Jak widać, metody stosowane przez niektóre rodzime sklepy wysyłkowe nie są wyłącznie naszą domeną...

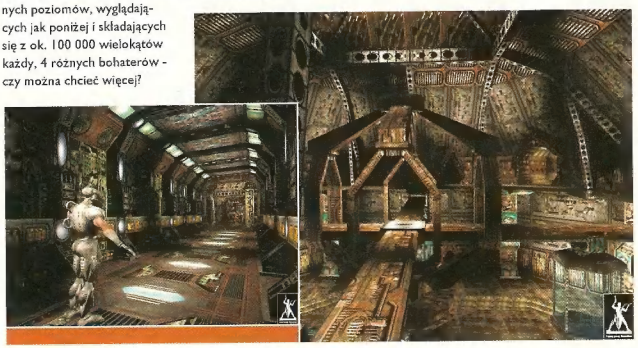
Activision zadba o Minority Report
Wyjątkowo ostatnio aktywne Activision poinformowało, że wierząc w dobrą rękę i oko Stevena Spielberga oraz związany z tym sukces jego nowego filmu s.f. - "Minority Report" (na motywach nowelki twórcy Bladerunnera i Ubika - Philipa K. Dicka; w rolach głównych m.in. Tom Cruise i Max von Sydow; w kinach latem 2002), zapewniło sobie prawa do komputerowych adaptacji tego obrazu. 5-letnia licencja obejmuje nie tylko najbardziej interesujące nas PC-ty, ale i coraz popularniejsze konsole.

Unreal w A.I.
Zawsze wiedzieliśmy, że Unreal Tournament jest wspaniały, a jego engine niewiarygodnie wydajny, ale żeby do tego stopnia?!... W każdym razie lucasowskie Industrial Light & Magic, uznawane przez wielu za najlepsze studio generujące efekty specjalne do filmów, korzysta-

Internal Pain

Słowackie Fantasy Studio bez tremy wkroczyło na scenę twórców first person arcade, ponieważ ich propozycja może śmiało konkurować choćby i z najbardziej wyczekiwanymi innymi grami. Zmienna fabuła (99 możliwych zakończeń!), 39 rozbudowanych poziomów, wyglądających jak poniżej i składających się z ok. 100 000 wielokątów każdy, 4 różnych bohaterów - czy można chcieć więcej?

Premiera Internal Paina zapowiadana jest na zimę 2002 (niestety nie wiemy, na którą zimę - czy tę do marca, czy późniejszą - od grudnia).



Heroes 4 - Polska rządzi!

Firma CD Projekt zdradziła szczegóły wydania najnowszej - czwartej części Heroes of Might & Magic 4. Otóż podstawowy pakiet z grą będzie zawierał Heroes 4 w boxie DVD, a jako bonus w pudełku znajdą się Heroes of Might & Magic I i 2 - również w oddzielnych boxach DVD! Cały zestaw będzie kosztował tylko 99,90 zł (sic!)! Co więcej, zgodnie z obietnicami polskiego wydawcy, firmy CD Projekt, gra ukaże się w polskich sklepach w tym samym czasie co na Zachodzie!

UPDATE: Niestety wygląda na to, że nie dane nam będzie spędzić świąt przed monitorami - przedstawiciel New World Computing poinformował o przełożeniu daty premiery, gdyż "czuli, że czas, jaki pozostał do pierwotnej, listopadowej premiery, nie wystarczył, by przeprowadzić dokładne testy". Nowa prawdopodobna data premiery - luty 2002. :(

Na pocieszenie - choć marna to pociecha - parę nowych screenów.

Jack Orlando

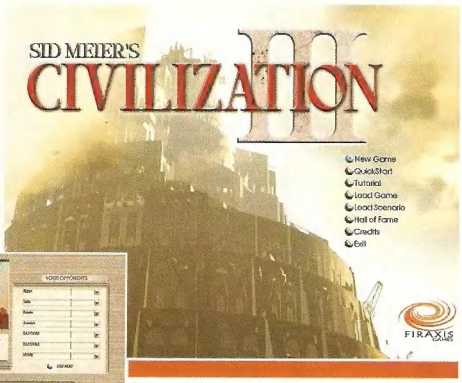
Pamiętacie, od jakiego tytułu rozpoczęła się rewolucja cenowa na rynku gier w Polsce? Tak jest, od Jacka Orlando - mrocznej adventure osadzonej w latach trzydziestych w Stanach Zjednoczonych. Przypominamy o tym, gdyż TopWare przygotowuje windowsową reedycję tytułu, która oferuje m.in. znacznie więcej lokacji i zagadek, poprawiony dźwięk czy możliwość wyboru stopnia trudności.

Cenę Jack Orlando: Director's Cut ustalono na 29,95 zł, jej premierę zaś na listopad.

Battle Realms

Niestety nie udało się nam wydębić od firmy LEM wersji Battle Realms przeznaczonej do recenzji, ale to co widzieliśmy w wersji, którą otrzymaliśmy zrobiło na nas ogromne wrażenie. Battle Realms zapowiada się na doskonałą grę RTS z wątkiem przygodowo-fabularnym, która ma szansę wybić się przed konkurencję grafiką, klimatem - osadzonym głęboko w dalekowschodniej mistyce - i miodnością. Popatrzcie zresztą na screeny obok!

Cywilizacja 3



Znaczenia Civilization dla rozwoju gier komputerowych nie sposób przecenić - przeniosła nie tylko gry strategiczne, ale i uczestniczenie w ich świecie w zupełnie nowy wymiar. Po dziś dzień powstają kolejne - ewolucyjne, choć nie rewolucyjne, produkty, które są następcami słynnej pramatki. Nie ma jednak jak oryginał - nad grą sprawuje

pieczę ten sam Sid Meier co przed 10 laty. Tym bardziej że obecnie zmiany mają być nie tylko kosmetyczne! Aby nie pozostać gołosłownym, informujemy: już na pierwszy rzut oka widać, w jak dużym stopniu poprawiono grafikę, jak i animację jednostek, co jednak jest zaledwie początkiem zmian, bowiem zmieniły się też np. warunki zwycięstwa. W Civ3 można zatriumfować nie tylko na drodze podboju militarnego czy ekonomicznego (nowość!) lub poprzez postawienie stopy na Alphie Centauri, ale też, na podobieństwo Master of Orion 2, osiągając "monopol" władzy w sposób demokratyczny - w wyniku wyborów na "prezydenta Ziemi". Następstwem wspomnianej możliwości (osiągnięcia dominacji gospodarczej) jest nacisk, jaki położono na ekonomiczną sferę rozgrywki w ogóle, co uwzględniono znacznie bardziej niż w dotychczasowych Cywilizacjach: zawieranie kontraktów handlowych i konsekwentnie - zwiększenie ogólnej roli dyplomacji.

Wreszcie możliwe też będzie zwycięstwo w ramach "dominującej kulturowo narodowości Ziemi"!

Jeśli chodzi o wojny, wprowadzono tabelę modyfikatorów w ramach szansy na udaną obronę jednostek przestarzałych - nie powinno zatem zdarzać się nigdy więcej, że falanga odpiera bez strat własnych muszkieterów, ci zaś triumfują nad żołnierzami. Istotną rolę odegra wsparcie "pozaekranowe" - artyleria dalekiego zasięgu i tym podobne.

W opanowaniu całości pomagać będą bardziej niż dotąd interaktywni doradcy (co ciekawe, w ich roli mogą wystąpić najsłynniejsze postaci historyczne - Hannibal, Cezar).

Jak widać, Cywilizacja 3 ma stanowić rzeczywiście kolejny milowy krok w rozwoju gier z gatunku strategicznego. Miłośników serii ucieszy zapewne fakt, że jej premierę ustalono (CD Projekt) na bliski już przecież przełom listopada i grudnia, a cena - jak zwykle w przypadku CDP - nie będzie przekraczać 100 złotych polskich!

Krótko o...

to przy tworzeniu scenografii do A.I. - nowego filmu Stephena Spielberga - z engine'u Unreal Tournamentu właśnie! No, no!

Sudden Strike 2?

A dziwicie się? Po spektakularnym sukcesie, jaki odniosła jedynka, powstanie dwójeczki było tylko kwestią czasu. A właśnie teraz w Sieci pojawiły się pierwsze screeny z czegoś, co już wkrótce ma być nazwane Sudden Strike 2. Dalsze szczegóły - jak tylko będziemy coś wiedzieli...

Ozzy O. wciąż na PC!

Wbrew wcześniejszym doniesieniom hołd składany przez iROCK liderowi Black Sabbath, czyli Ozzy Osbourne'owi, a mianowicie Ozzy's Black Skies zostanie wydane również na PC! Co ciekawe, plotki na temat rzekomego usunięcia Black Skies z planu wydawniczego iROCK to skutek w zasadzie przypadku: po prostu podczas któregoś z kolejnych update'ów strony jej masterowi niechcący "usunął się" niewielki znaczek PC-CD...

Surround... Light?!

Do przestrzennego i otaczającego nas dźwięku zdążyliśmy się już przyzwyczaić (tak, ja również mam w domu zestaw 4 + 1 :P), jednak ogarniające nas dokoła światło wciąż wydaje się domeną filmów s.f. Czyżby? Color Cinetics jest właścicielem praw technologii Surround Light, która pozwala uzyskiwać żądane efekty świetlne nie tylko w grze, ale również... w pomieszczeniu, w którym się gra! Wyobraźcie sobie tylko - gracie w Star Treka: Armadę II i wasz pokój rozjaśnia się na błękitno, kiedy odpalacie kolejne torpedy fotonowe lub rozjarza wściekłą czerwienią w przypadku czerwonego alarmu!

Co ważne, SL nie wymaga dodatkowych nakładów ze strony twórców gier - zaimplementowanie obsługi świateł w grach wymaga zaledwie kilku linii kodu! Dobrze też wróży systemowi na przy-

Krótko o...

szłość fakt, że sprzęt do obsługi Surround Light jest zupełnie bezpieczny - składa się z paneli pokrytych niskonapięciowymi diodami LED, nie grzeje się i nie ma ruchomych części. Jedyną wadą systemu jest jego nie najniższa cena - od 100 do ok. 1300 USD. Z czasem jednak, kiedy sprzęt przestanie być nowością...

Search and Rescue 3

Popularność tej ratowniczej serii jest zaskakująca. Nic dziwnego więc, że jej właściciele, Interactive Vision, po raz kolejny dadzą graczom szansę usadowienia się w fotelu śmigłowca (ściślej: trzech różnych śmigłowców) ratunkowego straży przybrzeżnej Stanów Zjednoczonych. SAR 3 oferować ma również, prócz 3 śmigłowców i poprawionej oprawy, ponad 100 misji!

Premiera SAR3 - święta 2001.

Interplayowi na pomoc

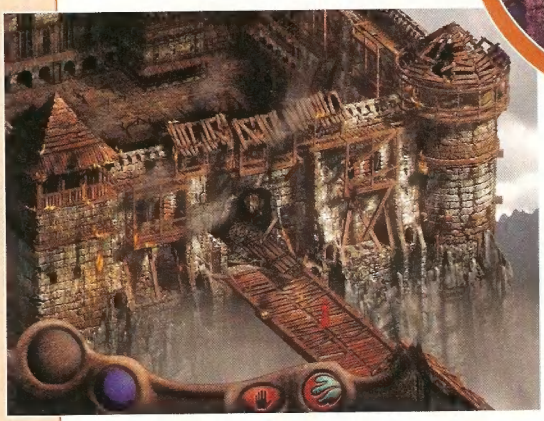
W to, że z Interplayem jest źle, nikt wątpić nie powinien. Świadomość taką mają też chyba właściciele owej wielkiej do niedawna firmy - nie mogąc poradzić sobie z samodzielną restrukturyzacją, poprosili o pomoc fachowca - Marka Dyne'a. Miejmy nadzieję, że dzięki niemu złocisty znaczek Interplaya znów będzie się kojarzył jedynie z jakością sygnowanych przezeń produktów...

Homeworld 2 - "być albo nie być"?

Kilka tygodni temu światek miłośników kosmicznych strategii obiegła wiadomość dotycząca rzekomego zaniechania prac nad sequelem Homeworld. Wieść mogła być o tyle prawdopodobna, że od momentu jej zaanonsowania (a przypominamy, że prace nad Homeworld 2 rozpoczęto na długo przed majowymi E3) nie dowiedzieliśmy się nic nowego, zaś przechodząca aktualnie restrukturyzację Sierra zrywa kon-

Cult

Kolejny powód do radości dla fanów cRPG, bowiem Cult, dzieło czeskich 3D People, zapowiada się na godnego potomka gatunku! Fabuła gry, która opisuje losy człowieka będącego jedyną przeszkodą w przywołaniu przez tytułowych kultystów dawno pokonanego i złego boga, dostarcza ogromnej liczby możliwości;



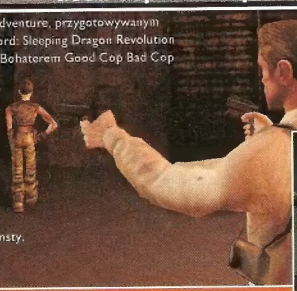
zaś trójwymiarowy engine gry bije wszystkie te, jakie mieliśmy okazję podziwiać do tej pory. Jego atutami są m.in. w pełni trójwymiarowe postacie, intensywne oświetlenie i cienie, cykl dobowy, dynamiczne zmiany pogodowe, możliwość płynnego zbliżenia obrazu, rozdzielczość w 32-bitowym kolorze nawet do 1600 x 1200!

Premiera Culta już w drugim kwartale 2002.

Good Cop Bad Cop

Wybór w tym TPP action-adventure, przygotowywanym przez twórców Broken Sword: Sleeping Dragon Revolution Software, należy do ciebie. Bohaterem Good Cop Bad Cop jest, zgadnijcie, policjant z rysami twarzy Brata Pitta - Kellman, który niespodziewanie wpada na trop mordercy swojego ojca. Od gracza zależeć będzie, czy doprowadzi go przed oblicze sprawiedliwości, czy da upust pragnieniu zemsty.

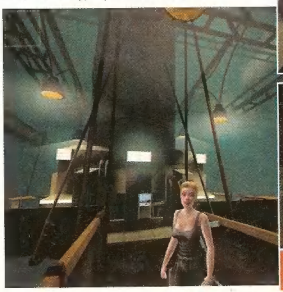
Premiera - maj 2002.



CONSEAL

"Last Girl Standing" to oficjalny podtytuł CONSEALA (do niedawna C.O.N.S.E.A.L.) - action-adventure w stylu Tomb Raidera, do ogłoszenia premiery której sposobi się niemieckie Similis. Podtytuł w pełni oddaje clou gry - samotna kobieta na wyspie rządzonej przez szalonego Pułkownika, b. atrakcyjna porucznik Kitty Hawk (poważna konkurencja dla L.C., nie sądzicie?) jest jedyną przeszkodą w realizacji planu stworzenia armii żołnierzy-mutantów.

Premiera CONSEALA jeszcze w tym roku. Panowie, nie zostawimy chyba (takiej) kobiety w potrzebie?



play
interaktywne
HURTOWNIA oprogramowania

PLAY Hurtownia oprogramowania - zapraszamy: sklepy, serwisy komputerowe, szkoły, biura, firmy wysyłkowe, sieci internetowe, e-city, storgamesy, kioski, inne hurtownie itp. Dogodny system płatności, współpraca z wydawcami oprogramowania. Dział sprzedaży hurtowej: 0 prefix 22 832 54 31 lub w internecie www.play.com.pl/wspolpraca.htm - szczegóły - rabaty

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtownia Oprogramowania. Zamówienia nie opuszczają biura bez opieki specjalisty. Program, którego celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w Internecie, faxem, listem, jak również osobiście w naszym sklepie firmowego. Nasza reklama zawsze w miejscu - Komputer Świat Gry.

Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
Gry wysyłamy w dniu zamówienia
Termin dostawy 1-5 dni roboczych
Do paczki doliczamy 5 zł (kaucja/przesyłka)
Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
Płatność przy odbiorze
Ceny zawierają podatek VAT

Polecamy Was
Joy Hub Group
WIRTUALNY SKLEP

INTERNET

www.PLAY.com.pl

- KUPUJ NASTĘPNIE
- PEŁEN ASORTYMENT
- PROMOCJE
- OPISY
- CODZIENNA AKTUALIZACJA

24h

PROMOCJE

- KNIGHTS&MERCHANTS(PL) **GRATIS** do każdego zamówienia
Jeśli interesuje Cię inna gra wybierz między JACK ORLANDO (PL),RALLY CHAMPIONSHIP (PL) oraz HEROES OF MIGHT&MAGIC 2
Po zakończeniu miesiąca KIM, dodawane będzie jedna z wymienionych wyżej trzech gier

Koszulka lub podkładka **GRATIS** przy zamówieniach powyżej 100zł
(lub zero złotych koszta przesyłki)

Co piąte zamówienie premiowane prezentem - **koszulka** firmowa

Do każdego zamówienia **plakat***

Zamówienia powyżej 200 zł premiowane dodatkowym **RABATEM 5%**

TYLKO U NAS SUPER PROMOCJE

ZAMÓWIENIA • KONTAKT

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

- SOLIDNE OPAKOWANIA
- FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

SPRZEDAŻ HURTOWA
tel 0(prefiks)22 **832 54 31**

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefiks) 22 **832 54 30**
TEL. 0 (prefiks) 22 **832 54 31**
TEL. 0 (prefiks) 22 **833 39 56**
FAX 0 (prefiks) 22 **833 39 61**

www.play.com.pl
e-mail: play@play.com.pl

SKLEP - WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3
-zamów listownie

114 zł
THRONE OF DARKNESS (PL)

89 zł (PL)
OPERATION FLASHPOINT

114 zł
COMMANDOS 2

119 zł PREMIERA 20.10.2001
ANACHRONOX

89 zł
KOZACY (PL)

119 zł PREMIERA 20.10.2001
FIFA 2002

48 zł
RED FACTION

114 zł
ARCANUM (PL) 5CD

135 zł BATTLE CHEST:
DIABLO I + DIABLO2
+ D.2: PAN ZNISZCZENIA [6XCD]

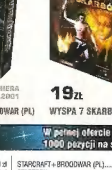
119 zł
NHL 2002

89 zł
MAX PAYNE (PL)

74 zł
RED AL. YURI`S REVANGE

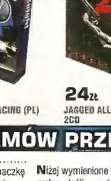
72 zł PREMIERA 20.10.2001
WORLD WAR 3 (PL)

29 zł
ORYGINAL WAR (PL)



89 zł
MYST 3 EXILE (PL)

89 zł
SHIZM 5CD LUB DVD (PL)



89 zł PREMIERA 1.11.2001
MONOPOLY TYCOON (PL)

74 zł
SHOGUN : MONGOL INV.

74 zł PREMIERA 30.10.2001
WATCHMAKER (PL)

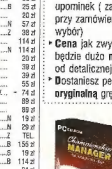
19 zł
TOON CAR

139 zł
SIMS + SIMS ŚWIATOWE
ŻYCIE + SIMS BALANGA

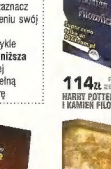
25 zł
SUPER TAXI DRIVER

48 zł PREMIERA 30.10.2001
STARCRAFT+BROODWAR (PL)

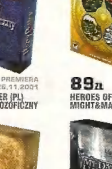
19 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)



19 zł
MIDNIGHT RACING (PL)



24 zł
JAGGED ALLIANCE 2 (PL) 2CD



24 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

NAJCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

A.D.2044 2CD (PL)	5	24 zł
ADAS I PRAT BATHABA 2 (PL)	2	47 zł
AGE OF WONDERS 2 12.2001	2	114 zł
AGNIKTA (PL) 2 CD	5	24 zł
AIRLINE TYCOON 2001 (PL)+1-01..2		TEL.
AKIMBO MISTRZ KUNG-FU(PL)	N	57 zł
ALIEN NATIONS 2 + (PL) PODKŁ		99 zł
ALIEN PARANOIA (PL)		35 zł
ALIEN VS PRED 2 (PL)16-11-01	2	119 zł
ALONE IN THE DARK 4		119 zł
ANACHRONOX 10-2001	2	119 zł
ANNO 1580 (PL) 2-2002	2	TEL.
ARCANUM 5CD (PL)	N	114 zł
ARCATERA (PL)		99 zł
ARMORED FIST 3 11-2001	Z	99 zł
ARTHUR`S KNIGHT 2(PL)16-2001	2	TEL.
ATLANTIS 1 (PL)		35 zł
ATLANTIS 2 (PL)		45 zł
ATLANTIS 3 (PL) 12-2001	Z	TEL.
AZTEC (PL)		20 zł
BALDURS GATE 2 (PL) + PODŚ		144 zł
BALDURS GATE 2 + BEI PACK		172 zł
BALDURS G. 2 THRON BHAL (PL)		69 zł
BATTLE CHEST: D1+D2+ PAN Z	N	135 zł
BATTLE ISLE IV (PL)		49 zł
BLACK & WHITE WER.KOLEKC		134 zł
BLACK & WHITE (PL)		109 zł
BLACKHAWTK CREATURE ISLES	Z	74 zł
BLADE RUNNER		49 zł
BRANDON DAVORO 2 (PL)		39 zł
C&C REINGARD 11-2001	Z	TEL.
CAESAR III (PL)12-2001		TEL.
CASTROL HONDASUPERBIKE 2000		29 zł
CATAN (PL)		49 zł
CIVNOCE (PL)12-2001		TEL.
CHAMPION. MAN. 00/01 + LIGA PL		124 zł
CHAMPION. MAN. 01/02 10-2001	Z	122 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3 + LIGA PL		99 zł
CIVILIZACION CALL TO POWER	S	29 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU (PL)	S	29 zł
CIVILIZACJA 3 12-2001	Z	99 zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	S	74 zł
COLIN MCRAE RALLY (PL)	S	99 zł
COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PL)		89 zł
COMMANDO 3 11-2001	Z	99 zł
COMMANCHE 4 (PL) 12-2001		TEL.
COMMANDOS BEHIND ENEMY	S	39 zł
CONFLICT ZONE (PL)	N	64 zł
CORSAIRS (PL)		29 zł
CRIME CITIES (PL)		29 zł
CROC		49 zł
CROC 2		39 zł
CUE CLUB (PL)	S	35 zł
DEKTA FORCE 11-2001	Z	99 zł
DELTA FORCE 2 11-2001	Z	99 zł
DELTA FORCE LANDWAR 11-2001	Z	TEL.
DESCENT 3 (PL)		29 zł
DESPERADOS		119 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)		29 zł
DEVIL INSIDE (PL)		29 zł
DIABLO 1 + HELLFIRE (PL)	S	49 zł
DIABLO II (PL) + PODKŁADKA	S	99 zł
DIABLO II PAN ZNISZCZENIA (PL)	B	89 zł
DIE BY THE SWORD (PL)		29 zł
DOGFIGHTER ARENA	S	44 zł
DRACOLA (PL)	6	49 zł
DUKE NUKEM 3D		29 zł
DUKE NUKEM FOREVER 30.11.01	Z	89 zł
DUNE 2000	S	49 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL		44 zł
EARTH 2140 (PL) + 134 MISJE		99 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	S	24 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	S	49 zł
EGIPT (PL)		20 zł
EMERGENCY (PL)	S	99 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	S	109 zł
EMPIRE EARTH (PL) 06-11-2001	Z	114 zł
ESCAPE FALCATRA(PL)12-2001	Z	99 zł
EUROPA UNIVER. 2 (PL) 11-2001	Z	99 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)		29 zł
EVIL ISLANDS (PL)	S	29 zł
F1 RACING		29 zł
F-16 AGRESSOR		42 zł
F-22 LIGHTNIG 3		42 zł
F-22 RAPTOR		42 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	B	89 zł
FARAON + KLEOPATRA (PL)		109 zł
FAUST (PL)		29 zł
FIFA `99		25 zł
FIFA 2000	S	44 zł
FIFA 2001		124 zł
FIFA 2002 10-2001	Z	119 zł
FIGHTING FORCE		39 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002	Z	TEL.
FLIGHT UNLIMITED 2		74 zł
FREDDY (PL)	S	19 zł
FREEZINCE 1 (PL)	S	19 zł
FUTBOL BEAT 3D (PL)	S	25 zł
GANGSTERS		39 zł
GANGSTERS 2	N	114 zł
GEX 3D		29 zł
GIANTS (PL)		29 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	Z	74 zł
GŁUPIO 2 KOSMOSU (PL) 4CD		49 zł
GRAND PRIX 2	S	29 zł
GRAND PRIX 3 (PL)	S	47 zł
GTA 1 11-2001	Z	99 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	Z	99 zł
GTA 3 (PL) 12-2001	Z	114 zł
GUNMAN CHRONICLES		89 zł
H. MAM SHADOW OF DEATH (PL)		89 zł
HALF LIFE : GENERACJA+ KUBEK	B	115 zł
HALF LIFE BLESHIFT+PODKŁAD		89 zł
HARPOON 4 30-03-2002	Z	99 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ 11-2001	Z	99 zł
HEAVY GEAR 2		25 zł
HELLBOY (PL)		19 zł
HEROES CHRONIC. 1 (PL) 10-2001	Z	74 zł
HEROES CHRONIC. 2 (PL) 10-2001	Z	74 zł
HEROES CHRONIC. 3 (PL) 10-2001	Z	74 zł
HEROES CHRONIC. 4 (PL) 10-2001	Z	74 zł
HEROES MAGII 4 (PL) 12.2001	Z	89 zł
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 (PL)	S	49 zł
HIDDENS&DANGERROUS2 01-2002	Z	89 zł
HITMAN	S	74 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA		64 zł
HOKKYWORLD CATACLISM		69 zł
HOPKINS FBI (PL)		29 zł
HUDO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)		24 zł
ICARUS (PL)		25 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN		99 zł
ICEWIND 2 HEART OF WINTER		39 zł
IMPERIUM GALACTIQ 2 12-2001	Z	89 zł
IN COLD BLOOD 3CD (PL)	S	46 zł
INDUSTRY GIANT		29 zł
POMPS (PL)		20 zł
POOL OF RADIANCE (PL)11.2001	Z	114 zł
POPULUS THE BEGINNING		29 zł
POSEJDON (PL)+PODKŁADKA	N	64 zł
POWER DRESS 2 (PL)	N	64 zł
PRO RALLY 2001(PL)		45 zł
PROJECT ECEN 10-2001	Z	TEL.
PRZYGODY PIRYTY (PL)		64 zł
QUAKE 2 TEAM ARENA	B	89 zł
RAGE OF MAGES 2	S	19 zł
RAINBOW SIX : COVERT OPS	N	89 zł
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)		29 zł
RAWMAN 2 (PL)		64 zł
RED ALERT		29 zł
RED ALERT 2	S	69 zł
RED ALERT 2 +RED 1	S	79 zł
RED ALERT YURI`S REVANGE		74 zł
RED FACTION	N	48 zł
REDGUARD		39 zł
REDLINE RACER		29 zł
RETURN TO CASTLE WOLFENS	Z	TEL.
REVENANT		39 zł
RING (PL) 4 CD		29 zł
ROBBO 2001 (PL)	Z	49 zł
ROLLER COSTER TYC. GOLD (PL)		49 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)		20 zł
SAGA SZCZĘŚCIA (PL)		24 zł
SETTLERS 1+2+3+4 (PL)	5	144 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	S	29 zł
SETTLERS 4 (PL)		99 zł
SETTLERS 4 +DWIE MIS. 01.2002	Z	TEL.
SHEEP (PL)	S	47 zł
SHOW (PL) 5CD		89 zł
SHIZM (PL) DVD	N	89 zł
SHOGUN MONGOL INVASION (PL)	N	74 zł
SILENT HUNTER 2 (PL) 16-11-01	Z	89 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.		49 zł
SIM CITY 2000		29 zł
SIM CITY 3000 (PL)	S	89 zł
SIMS (PL)	S	89 zł
SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	S	119 zł
SIMS BALANGA (PL)		74 zł
SIMS RANCZO (PL) 11-2001	Z	74 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)		69 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE +BALANG		114 zł
SIMS VILLE (PL) 2-2002	Z	74 zł
SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA	B	139 zł
SIMS W FORTUNE 01-2002	Z	TEL.
SONIC (PL)	N	47 zł
SOUL REAVER		39 zł
SOUL REAVER 2 10-2001	Z	TEL.
SPEC OPS		39 zł
SPEEDWAY (PL)		19 zł
STAR WARS JEDI KNIGHTS		74 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON	B	74 zł
STAR WARS TASKFORCE ALLIANCE		74 zł
STAR WARS XWING COLLECT		74 zł
STAR WARS: FORCE COMMAND		29 zł
STARCRAFT+BROODWAR (PL)	Z	48 zł
STARTOPIA	N	119 zł
STING (PL)	N	64 zł
STRONGHOLD (PL) 22-10-2001	Z	114 zł
STUNT GP (PL)		45 zł
SUDDEN STRIKE (PL)	B	89 zł
SUDDEN STRIKE FOREVER10.20012		TEL.
SUMMONER		74 zł
SZACHY 2001 (PL)		64 zł
SZACHY 98 (PL)	B	19 zł
TACHYON		74 zł
TAXI DRIVER (PL)	B	25 zł
TEST DRIVE 6 (PL)		89 zł
TĘCZOWA RYBKA (PL)	N	57 zł
THIEF 11-2001	Z	99 zł
THREE KINGDOMS		114 zł
THRONE OF DARKNESS (PL)	N	114 zł
TOCA		20 zł
TOMB RAIDER 1		39 zł
TOMB RAIDER 2		39 zł
TOMB RAIDER 3		55 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV		74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES		89 zł
TONY HAWK`S PRO SKATER 2		89 zł
TOON CAR	N	19 zł
TRAPPE GIANT GOLD (PL)	N	99 zł
TRAW SIM. ROUND HOUSE		TEL.
TRAW SIMULATOR	B	155 zł
TYRONIS (PL)	S	19 zł
TROPICO (PL) + SHAKER	B	114 zł
TUNGUSKA (PL) 2CD		24 zł
TZAR (PL)		20 zł
URBAN CHAOS		54 zł
VAMPIRE	S	45 zł
VAMPIRE	S	65 zł
VIRTUA COP		29 zł
VIRTUA FIGHTER 2		25 zł
VULTURE (PL)	S	19 zł
WARFARE + BATTLE NET	Z	48 zł
WARLORDS BATTLECRY ED.KOL	N	69 zł
WATCHMAKER (PL) 30-10-2001	Z	74 zł
WERWULK CZASU (PL)		20 zł
WISGILES (PL) 11-2001		TEL.
WORLD WAR 3 30.10.2001	Z	72 zł
WORMS ARMAGEDDON (PL)		64 zł
WORMS UNITED 11-2001	Z	39 zł

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

OZNACZENIA:
2 - 2 płyty
N - nowość
S - spadek ceny
B - bestseller
DATA - data premiery
PODGUBIENIE - tytuły z podtytułem
TEL - cena w momencie redagowania reklamy jest nie znana-zbiór pod telefonem

5 LAT NA STRONIE PLAY.COM.PL

IG GIL INTERACTIVE GROUP

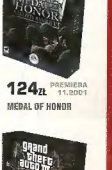
ZAMÓW PRZED PpremiERA

Niżej wymienione tytuły lada chwila **ukażą się** na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą **zyskasz:**

- Dostaniesz paczkę **równą** z polską **premierą** tej gry
- Dostaniesz **koszulkę** firmową GRATIS, lub koszta wysyłki zero złotych ,lub inny upominek (zaznacz przy zamówieniu swój wybór)
- **Cena** jak zwykle będzie dużo **niższa** od detalicznej
- Dostaniesz pełną **oryginalną** grę

114 zł PREMIERA 26.11.2001
HARRY POTTER (PL)
I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

89 zł PREMIERA 12.2001
HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL)



122 zł PREMIERA 28.10.2001
CHAMPIONSHIP MAN.01/02

89 zł PREMIERA 13.2001
CIVILIZATION III (PL)

124 zł PREMIERA 11.2001
MEDAL OF HONOR

89 zł PREMIERA 28.11.2001
SILENT HUNTER II (PL)

89 zł PREMIERA 19.11.2001
DUKE NUKEM FOREVER

114 zł PREMIERA 12.2001
GTA 3 (PL)

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 10.10.2001., * aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodziewana GRATIS

SPRZEDAŻ HURTOWA tel 0(prefiks)22 832 54 31

Krótko o...

trakty z kolejnymi współpracownikami. Na szczęście pogłoski zostały zdementowane: zdaniem przedstawicieli Sierry problemy wewnętrzne firmy w żaden sposób nie wpłyną na losy gry. Hm, wolelibyśmy otrzymać jakiś bardziej namacalny dowód...

Destroyer Command, Silent Hunter II - później

I znów niedobra wieść dla tych wszystkich, którzy pozytywnie reagują na dźwięk sonarów... UbiSoft po raz kolejny przełożył datę premiery dwóch morskich symulacji - Destroyer Com-

mand i Silent Hunter II - ten ostatni ma się ukazać 30 października, wymieniony wcześniej - dopiero w połowie grudnia...

Wizardry 8 w planie wydawniczym CD Projektu!

Firmy CD Projekt oraz Sir-Tech podpisały umowę, na podstawie której ta pierwsza stała się wyłącznym dystrybutorem gry Wizardry 8 w Polsce! Najnowsza część jednej z najbardziej znanych i kultowych pozycji role-playing będzie niewątpliwie wielkim zaskoczeniem dla osób, które pamiętają poprzednie jej części. Twórcy Wizardry 8 postanowili, że tym razem gra będzie skierowana do wszystkich fanów RPG, nie tylko do "ortodoksyjnych wyznawców" role-playingu. W znacznej mierze uproszczono interfejs, zachowując jednocześnie głębię rozgrywki i rozbudowane mechanizmy, które rządzą światem gry. Wszystko wskazuje na to, że już niedługo będziemy mieli kolejny tytuł kandydujący do miana "RPG roku 2001". Więcej informacji o Wizardry 8 już wkrótce!

X2-The Khaak Threat

X - Beyond the Frontier. Gra, której twórcy - Egosoft - mieli ambicję stworzenia żywej legendy w stylu serii Elite, lecz niestety nie w trosce o złożoność i wiarygodność świata - zapomnieli o czymś tak podstawowym jak grywalność... Błąd częściowo naprawiono w oficjalnym dodatku do gry, w X-tension. W tej chwili zaś sposobią się do premiery pełnoprawnego sequela ze znacznie silniej zarysowaną fabułą - The Khaak Threat. Miejmy nadzieję, że tym razem...

War and Peace

Francuskie Microids poinformowało, że przygotowuje komputerową adaptację arcydzieła literatury

światowej - "Wojny i pokoju" Lwa Tołstoja. Dalsze szczegóły wkrótce, tymczasem zaś - dwa screenshoty.

Battlefield 1942

Zdaje się, że nie tylko graczom spodobał się Operation Flashpoint - pierwszy w pełni wiarygodny symulator pola walk widzianego oczami żołnierza. Kolejnym tytułem wykorzystującym ten sposób przedstawienia działań wojennych jest Battlefield 1942, dzieło Digital Illusions tworzone pod egidą Electronic Arts. Tym razem (zgodnie z nazwą) przeniesiemy się w czasy drugiej wojny światowej - na pola kluczowych bitew w Europie, Azji, Afryce. Cała reszta jednak, np. tryb multiplayer (do 64 graczy naraz), podział na klasy (pilot, strzelec, dowódca), dostęp do jednostek naziemnych, nawodnych, powietrznych...

Battlefield 1942 ma się ukazać wiosną 2002.

Civilization: Call to Power - złota edycja

LEM: "Miła wiadomość dla fanów serii Civilization: Call to Power. (...) W sklepach można nabyć specjalną edycję gry Civilization: Call to Power II. W pudełku z wytłoczonym złoconym napisem znajdziecie, oprócz gry, obszerną, wyczerpującą i polską instrukcję, plakat z opisem jednostek i drzewem technologii oraz estetyczną podkładkę pod myszkę. Cena tej wyjątkowej kolekcji jest również wyjątkowa. Za specjalną kolekcjonerską edycję Civilization: Call to Power II trzeba będzie zapłacić tylko 79 zł".

Siedmiu samurajów w walce z Diab... W walce z Mrocznym Władcą.

Konichiwa!!! Nie zaprzeczymy, gdyby co japońskie powstanie stało się wkrótce modnym wśród komputerowych gracy – szczególnie tych, którzy za jedną ze swoich ulubionych gier uważają kłótnię z rycerzami z serii Diablo. Stać się tak może za sprawą gry Throne Of Darkness, przez wielu uważanej za następcę Diablo. Czy słusznie? Czytajcie niżej!!!

Kira Kami

Fabuła gry oparta jest na starej japońskiej legendzie powiązanej z rzadką i zawsze szczerą, by nie zbudzić złych duchów. Opowiada o krainie Yamato rządzonej przez Potężnego Władcę Kira Sennosuke i jego czterech wasali. Gdy wojska Sennosuke umierają ze starości, miejsce na tronie zajmuje jego wnuk Kira Tsuyoshi. Młodzieniec oddaje się swoim przyjemnościom, nie przejmując się rządami kraju. Obowiązki władcy spadają na czterech Daimyo. Sam Tsuyoshi zaś zaczyna oddawać się ziemskim uciechom i spełnianiu swoich kaprysów. Pewnego dnia jednak budzi go przerażające przeczucie własnej śmierci, która nastąpi wkrótce i nieodwracalnie. I rzeczywiście – to Jara Botwy ziemi, ognia, wody za rozpustę i oddawanie czci dobrom materialnym, Tsuyoshi nie poddaje się jednak woli bogów i wywyka do zamku wszystkich, którzy będą potrafili go uratować. Mimo wielu prób przez długi czas nikomu nie udaje się spełnić rozkazu władcy. Dopiero wtedy, kiedy sam Tsuyoshi przestaje wierzyć w wybawienie, co jego zamku przybywa tajemniczy mnich z magiczną mikturą, która od razu stawia władcę na nogi. Widząc wzmocnienie działania mikstury, Tsuyoshi pod tym pretekstem wysyła swoje wojska. We wszystkich zachodzi przemiana – Tsuyoshi staje się Mrocznym Władcą, a jego armia zamienia się w demoniczne wojsko ożywionych szkieletów, upiornych magów i innych bestii.

rodem. Czterech Daimyo zbiera swoich ostatnich, zaufanych samurajów i staje do walki z Tsuyano-shim.

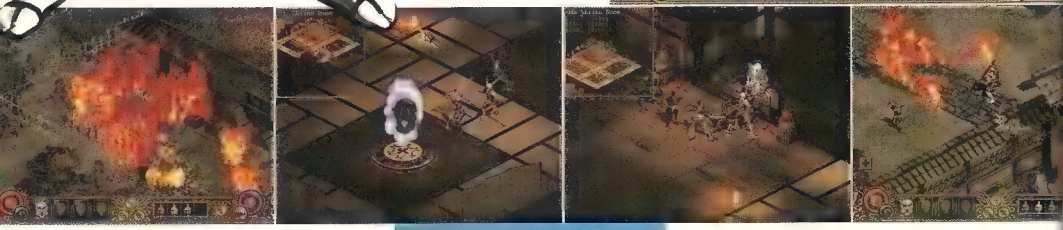
Daimyo i jego samurajowie

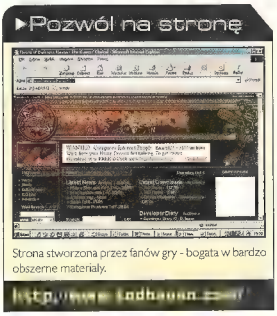
Rozpoczynając grę wybieramy jednego z czterech Daimyo. Dysponuje on (jak wszyscy pozostali) siedmioma samurajami, z których każdy należy do innej klasy postaci - od Dowódcy, przez Ninję i Łucznika po Maga.

Wybór ten ma dość duże znaczenie dla dalszej gry - wpływa on nie tylko na portrety samurajów u dołu ekranu, ale także na rozwój fabuły. W zależności od tej początkowej decyzji zaczynamy w jednym z czterech zamków leżących w pobliżu warowni Mrocznego Władcy - z każdego z nich do ostatecznej konfrontacji prowadzi inna droga. Postać Daimyo jest zresztą ważna nie tylko dlatego, że wydaje on samurajom rozkazy i prowadzi narrację gry, ale także dysponuje pewnym zasobem Ki - siły magicznej, która umożliwia wskrzeszanie i teleportację wojowników. Związane jest to z oryginalnym, niespotykanym wcześniej sposobem prowadzenia rozgrywki w Throne Of Darkness. Z wszystkich siedmiu samurajów naraz na polu walki znajduje się maksymalnie czterech - pozostali odpoczywają w tym czasie w zamku Daimyo, który jest dla nich bazą wypadową. Śmierć lub poważne rany nie są tu więc wielkim problemem - trzeba tylko uważać, by w porę teleportować osłabionych walką samurai. Kłopot jest tylko wtedy, kiedy regenerujące się dość wolno Ki Daimyo jest akurat bliskie wyczerpania.

Kowale

Daimyo - na szczęście nie tracąc przy tym Ki - umożliwia także teleportację przedmiotów między zamkowym Kowalem I Kapłanem a samurajami. Samurajowie naprawiają broń i wyposażenie, wzbogacają je o magiczne właściwości, usuwają z niego klątwy. Nie ma więc konieczności wracania do bazy (miasta, wioski) po dłuższej eksploracji, co sprawia, że gra toczy się dynamicznie. Ciekawie rozwiązany został problem sprzedawania i kupowania broni i pancerzy. Znalezione wyposażenie, które uznamy za niepotrzebne, możemy oddać Kowalowi - ten przetopi je otrzymując surowiec w czystej postaci. Potem, na zlecenie, może stworzyć dowolną broń, pod warunkiem, oczywiście, że ma odpowiednią ilość materiałów. Uzbrojenie i zbroje są bardzo zróżnicowane i jest ich prawdziwe bogactwo - a praktycznie wszystkie noszą japońskie nazwy, co dla mnie osobiście było miłym oddechem po najróżniejszych "swordach" i "spike'ach" z innych gier.

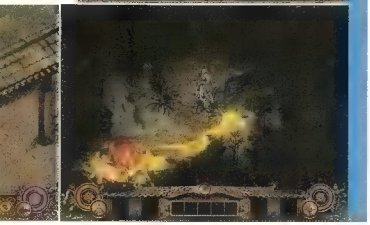




Strona stworzona przez fanów gry - bogata w bardzo obszerne materiały.

Klimat Kwitnącej Wiśni

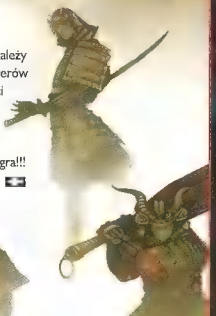
Nie tylko nazwy sprzętu noszą tu nazwy japońskie. Cała gra przesiąknięta jest klimatem Kraju Kwitnącej Wiśni, a atmosfera ta jest jednym z największych atutów gry. Wojownicy mówią z japońskim akcentem, atakują z okrzykami znanymi z filmów karate, w tle



zaś przygrywa tajemnicza dalekowschodnia muzyka. Cudo!!! Grafika oddaje ze szczegółami wygląd posążków bóstw Nipponu, charakterystyczne domki z papierowymi ścianami, zdobienia budowli. Również przeciwnicy wyglądają, jakby byli żywcem przeniesieni z japońskich rycin i malowideł - podczas walki są też animowani zgodnie z tradycją filmów Kurosawy: z dużą ilością krwi, odpadającymi ściętymi członkami, ostrymi, nagłymi cięciami (naprawdę warto zwrócić na to uwagę). Gra wygląda po prostu doskonale i bardzo klimatycznie - zresztą przyjrzyjcie się ilustrującym ten tekst screenom.

Sayonara!

Czy Throne Of Darkness zepchnie z tronu Diablo? Nie musi, to jednak gra nieco inna. Więcej tu elementów RPG, gra wymaga więcej planowania i taktycznego myślenia - w końcu sterujemy aż siedmioma postaciami, musimy dbać o ich rozwój i współdziałanie (patrz ramka "W akcji"). Dzięki wprowadzeniu elementów dalekowschodnich gra nabrała niepowtarzalnego klimatu, który wyróżnia ją na rynku. Wybór czterech Daimyo - czterech oddzielnych dróg do zwycięstwa - powoduje, że gra zapewnia wiele zabawy jednemu graczowi. O multiplayerze mówić na razie nie można - wszystko zależy od wydajności serwerów Sierry i popularności Throne Of Darkness. Co tu dużo pisać - to po prostu rewelacyjna gra!!!



Throne of Darkness

Producent/Dystrybutor
Click /Play-It

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

Komentarze redakcji:
Tymo: Niesamowity klimat i świetna gra - a nigdy nie przepadałem za Diablo.
Allor: Dla fanów Diablo pozycja obowiązkowa. Sami oceną, czy jest lepsze.
Func: Bardziej RPG niż Diablo, a akcja tak samo dobra. Naprawdę udana gierka.

Ostatecznie
RPG

W akcji

Jednym z ciekawszych elementów gry jest wprowadzenie systemu taktyk, dzięki któremu samuraje sterowani przez komputer wiedzą, jak zachować się w bitwie.

Gra oferuje sześć takich wyjściowych. Każda z nich można samodzielnie edytować.

Przy taktyk prawie zniknął umiejętnie samurajów z mniej groźnych, unikając bez walki - samuraje bezpośrednio atakują przeciwników.

Komputer automatycznie ustawia samuraja na odpowiednią pozycję w zależności od taktyki. Konfigurację można zmienić edytując taktykę.

Oto poprawiona przez nas taktyka. Shinobi w akcji, bitwa Mikiry i Przywódca [illegible] Ninja mają atakować samurajów, a Oboje się w nowowydanym filmie.

Commandos 2

Tym razem nie tylko dla orłów

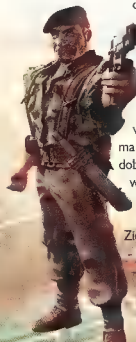
Mówiąc po żołniersku, twardo i konkretnie - Commandos 2 to gra wyśmienita. Praktycznie wszystkie błędy, niedociągnięcia i irytujące elementy z pierwszej części Komandosów poprawiono. Wzbogacono te fragmenty gry, które i tak już wcześniej powodowały, że gracz spędzał wiele godzin przed ekranem komputera. Zaś oprawę graficzną ulepszono do tego stopnia, że w chwili obecnej Commandos 2 jest prawdopodobnie najlepiej wyglądającą grą gatunku. Nie zdziwiłbym się, gdyby Commandos 2 uznano jedną z najlepszych gier tego roku - i to nie tylko w kategorii gier strategicznych.

Perszywa dwunastka?

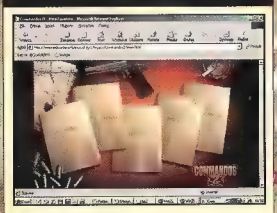
No, niezupełnie. Żołnierzy, którymi przyjdzie nam kierować, jest w grze dziewięciu, a w każdej z dziesięciu podstawowych misji zazwyczaj możemy kierować tylko kilkoma z nich. O tym, kto będzie słuchał naszych rozkazów podczas wykonywania danego zadania, zadecydowali wcześniej twórcy gry - nie ma możliwości samodzielnego doboru żołnierzy. Wśród wojaków oddanych pod nasze dowództwo znajduje się kilku starych znajomych, m.in. Zielony Beret, Kierowca i Nurek - są też postacie zupełnie nowe - przeurocza i seksowna Natasha, która potrafi zawrócić w głowach przeciwnikom, oraz pies Whisky, którego podstawowa zaleta polega na tym, że potrafi przenosić sprzęt pomiędzy poszczególnymi członkami ekipy. Do tego w kilku etapach możemy kontrolować oddziały wojsk amerykańskich lub indyjsko-angielskich (słynni Ghurkowie). Na szczęście w drugiej części udało się uniknąć większości absurdów pojawiających się w oryginale, a związanych z umiejętnościami postaci - np. wówczas tylko Zielony Beret mógł przenosić ciała, zaś jedynie Nurek pływał. Teraz każdy komandos może wykonywać podstawowe czynności, choć i tak czasem zdarzają się sytuacje, kiedy bezsilnie zgrzytamy zębami, ponieważ Złodziej nie potrafi zasztyletować nieprzytomnego hitlerowca. Z drugiej strony, właśnie dzięki temu mamy sposobność docenienia pracy zespołowej komandosów - jedyny sposób na przejście każdej misji.

Zamek Colditz

Nowa odsłona Komandosów zabiera nas na wszystkie fronty II wojny światowej - od skutej lodem Arktyki, przez europejskie miasteczka aż po tropikalne dżungle. Choć misje podstawowe obejmują tylko 10 map, to każda z nich wykonana jest na wysokim poziomie, niespotykanym wcześniej w grach tego typu. Mapy, na których przyjdzie nam wykonywać zadania, są duże, wypełnione po brzegi obiektami, budynkami, pojazdami i innymi interaktywnymi elementami otoczenia. Ponadto wykonano je z niesamowitą dbałością o szczegóły. O grafie zresztą później - teraz warto jeszcze wspomnieć, że do każdego budynku, niezależnie od jego wielkości, możemy wejść - wówczas pojawi się nowa mapka przedstawiająca wnętrze lokacji. Można ją dowolnie obracać, by np. zobaczyć, co dzieje się za szafą, zresztą do środka budynków można zaglądać przez okna. Smaczku poszczególnym etapom dodaje też fakt, że bazują one na znanych motywach z hollywoodzkich filmów wojennych - zatem mamy i "Most na rzece Kwai", i "Działa Savo Island", jak i "Szeregowca Smitha" oraz "Zamek Colditz". Projektując etapy, programiści z Pyro uniknęli jeszcze jednego błędu z oryginału - w Commandos każdą misję wykonywało się tylko w jeden, z góry narzucony sposób, przez co gra stawała się bardziej logiczną łamigłówką niż strategią. W Commandos 2 gracz ma o wiele więcej swobody i sposób, w jaki dojdzie do celu, zależy tylko i wyłącznie od niego. Dodatkową atrakcją są misje specjalne, w liczbie dziewięciu, które wprzód trzeba uaktywnić, znajdując w trakcie misji głównej fragment fotografii.

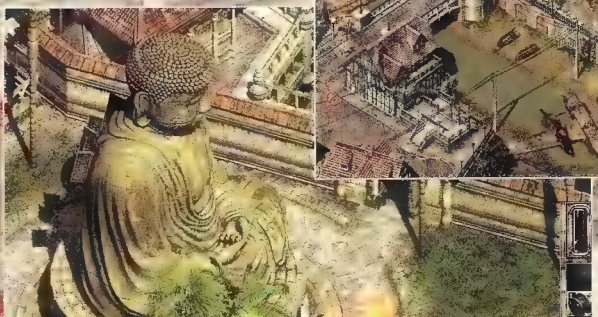


▸Pozwól na stronę

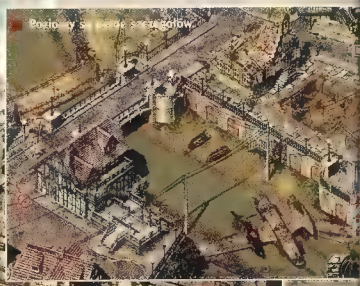


Oficjalna strona gry wykonana naprawdę po żołniersku - konkretnie i na temat.

www.pidanlinteractive.co.uk/gaslegacyincommandos2/main.html.



Czyżby ich oświeciło?



Poziomy są podobne, jak z oryginału.

Oczywiście są one mniejsze objętościowo (np. przemyt broni, wyścigi motorówek), ale również świetnie zaprojektowane - stanowią chwilę oddechu po długich i wyczerpujących misjach głównych.

Dzieło Nawarony

Commandos 2 to gra, która premiuje cierpliwe oczekiwanie i ciche akcje, przez co arsenał naszych dzielnych żołnierzy jest ograniczony - nóż, pistolet, karabin maszynowy, snajperka dla Natashy oraz Snajpera, ładunki wybuchowe dla Sapera - to właściwie wszystko. Teraz jednak wykorzystujemy o wiele więcej sprzętu znajdującego się na mapach. Motorówki, ciężarówki, dżipy i działka - to i o wiele więcej może teraz w rękach komandosów zamienić się w morderczą broń. Po półgodzinnym skradaniu się pod ciężarówkę wroga możliwość wskoczenia za kierownicę i przejechania kilku nazistów stanowi równowagę dla dynamiki misji. Mówiąc o uzbrojeniu, należy jednak wspomnieć o pewnym niedociągnięciu gry, które, miejmy nadzieję, zostanie wyeliminowane w trzeciej części. Otóż komandosi pozostawieni sami sobie i zaatakowani przez wroga nie bronią się. O tyle dobrze, że na ekranie pojawia się stosowna informacja.

Wybuchy i eksplozje

Grafikę w Commandos 2 trzeba zobaczyć na własne oczy, by w pełni docenić jej klasę - po prostu wymiata i to nie tylko ogólnym wykonaniem, ale też mnóstwem szczegółów widocznych przede wszystkim w animacjach postaci. Zwróćcie uwagę, w jaki sposób Kierowca cofa samochód, jak wylatują w powietrze ofiary eksplozji i jak strażnicy zabijają wolny czas. To po prostu miażdżące efekty!!!

Samotnie i w grupie

Commandos 2 rozwija skrzydła w trybie dla jednego gracza, zaś multiplayer jest o tyle nietrafiony, że każdy gracz kieruje jednym z komandosów, co w niektórych misjach oznacza spędzenie pół godziny na patrzeniu na ekran. Multiplayera być może poprawi patch lub dodatek. Jednak defekt ten nie zmienia faktu, że w trybie dla jednego gracza Commandos 2 plasuje się w czołówce gier strategicznych. To po prostu trzeba mieć.

Commandos 2

Producent/Dystrybutor
Pyro/IM Group

Wymagania
minimalne: PII 266 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM

Komentarze redakcji:
Tymo: Myślałem, że nie pobiją Desperados, ale - sorry, Winnetou!!!
Jah Jah: Commandos był pierwszą logiczną grą wojenną. To już strategia pełną gębą. I to jaka!
Allor: Długo na to czekałem, ale było warto. Gra udała się niesamowicie.

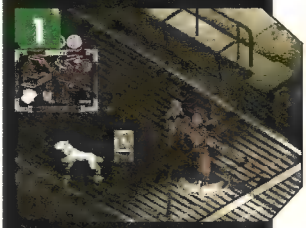
Komandosi [illegible] za [illegible]iny. Hi hi cha.

Do [illegible] można [illegible] [illegible] w [illegible]

Ekran gry [illegible] nawet na 6 [illegible]

Postacie

Nowością w grze jest możliwość wykorzystania nie tylko sprzętu, ale również zwierząt. Oto bohaterskie zwierzaki...



Whisky
Wśród wszystkich zwierząt w grze masz nad nim największą kontrolę. [illegible] przydatny do [illegible]

Spike
Szczur, [illegible] złodziei. Skrada się [illegible] [illegible] Pozwala odwrócić uwagę [illegible]

Dumbo
W [illegible] na rzece Kwai prawdziwym problemem jest przekroczenie [illegible] Dumbo [illegible] służy wtedy pomocą.

Aligator
Na [illegible] [illegible] [illegible] przeciwnika w pobliżu. Może [illegible] [illegible] [illegible]

Wiggles

Rozerwij się na maksa z szalonymi Wigglesami

Ostatnimi czasy recenzenci gier mają nie lada kłopot, gdy chcą opisywane przez siebie gry przyporządkować do jednego i jasno określonego gatunku. Kiedyś życie było prostsze - były przygodówki, zręcznościówki, gry RPG i strategiczne. A teraz? Coraz częściej zdarzają się mieszanki, które powstać mogły tylko w laboratoriach szalonego naukowca - kombinacje sim-strategia-zręcznościówka albo symulacja-RPG-wyścigi są już porządku dziennym. Wszystkie te mieszańce przebija jednak gra Wiggles, w której znaleźć można elementy gry przygodowej, RTS-a, RPG-a, jak i sim-a - a na upartego można by dodać jeszcze grę logiczną.

Mamy nadzieję, że on nie pali nic nielegalnego.

Nie zmienia to jednak faktu, że Wiggles to gra, która strasznie wciąga, a dzięki dużemu rozrzutowi gatunkowemu ma szansę spodobać się wielu graczom.

Przygodówka

Zacznijmy od początku, czyli od fabuły, której zwiastun pojawia się w śmiesznym, i opartym o engine gry, intrze, zaś w nim nordycki bóg Odin budzi zaspanego króla gnomów, prosząc go o drobną przysługę. Nic wielkiego - piesek Odina, Fenris, zerwał się ze smyczy i schował gdzieś w jaskiniach. Tyle tylko, że ta psina to w rzeczywistości wielka bestia, smycz to magiczny łańcuch Gleipnir, wykonany z ogniw kutych z najtwardszych - i najrzadszych - materiałów, a jaskinie to mroczne podziemia - tak głębokie, że gnomy jeszcze się tam nigdy nie zapuszczały. Nic więc dziwnego, że już w instrukcji autorzy gry ostrzegają: "Wykonanie zadania zajmie całe dekady i będzie wymagało pracy wielu pokoleń gnomów" - tym bardziej że poza zadaniem głównym na naszej drodze stanie ponad 100 questów pobocznych.

Wiggles

Producent/Dystrybutor
Innonics/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR 3D TAK

Komentarze redakcji:
Tymo: Rozkręca się powoli, ale potem trudno się oderwać.
Yasiu: Bardzo śmieszna i oryginalna gra. Czas się rozerwać.
Jah Jah: Ja się tak rozerwałem, że przez godzinę brat mnie nie mógł pozbierać...

przygodówka

Podziemne materiały

Sami widzicie, że zadanie jest nie byle jakie, jednak z towarzystwem takich szalonych ludków jak Wigglesy na pewno w końcu ci się uda. Gra przypomina najczęściej typowego sima lub ekonomiczno-rozwojową część RTS-ów - obserwujemy naszych podopiecznych, czyli plemię gnomów-Wigglesów, wydając im w odpowiednich momentach rozgrywki polecenia. Wigglesy doskonale radzą sobie same, jeśli chodzi o zwykłe codzienne zajęcia, na pewno jednak nie odwalą brudnej roboty za ciebie, więc sporo się nagłowisz, zanim ukończysz grę. Do obowiązków gracza należy wytyczanie kierunku eksploracji podziemi, podejmowanie decyzji co do wynalazków, jakie Wigglesy mają opracować, dbanie o to, by gnomy miały dach nad głową, pełny brzuch i odpowiednie uzbrojenie w ciemnych korytarzach, oraz określenie, ile czasu mają spędzać na pracy, a ile na zabawie. Szczególnie należy dopilnować dwóch ostatnich obowiązków, bowiem głodne i pozbawione domu Wigglesy wpadają w depresję, a później trudno je do czegokolwiek zmusić. Jeśli zaś wszystkie podstawowe potrzeby są zapewnione, gnomy dziarsko drążą podziemne tunele i chętniej myślą o potomstwie, a utrzymanie gatunku to główny warunek ukończenia gry.

Uuuuuu! Jak to strasznie.

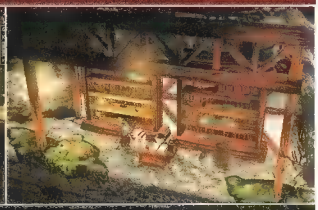
Zakochana para Wiggles i Barbara.

Od maluszka do staruszka

Przyglądanie się rozwojowi Wigglesów od kołyski po nagrobek jest zajęciem przyjemnym samym w sobie. Maluchy na początku łażą po osadzie bez celu, pałętając się tylko pod nogami starszych i wołając o jedzenie. Potem dorastają, idą do pracy, wiercą dziury w skałach, smażą muchomory lub walczą z podziemnymi kreaturami. Podczas każdej z tych czynności zdobywają doświadczenie w jednej z umiejętności - m.in. walce czy obróbce kamieni, wykonując je coraz lepiej i sprawniej. Ponieważ wraz ze schodzeniem w dół do podziemi gra staje się coraz bardziej wymagająca, takie doświadczenie naprawdę się przydaje. Na szczęście Wiggles przekazuje nabyte w ciągu życia umiejętności potomstwu i nie zdarza się sytuacja,

Banda łysego, dwóch na jednego.

Ucz się ucz, bo nauka to...



To dyskoteka, czy domowa kłótnia?

w której potężnym bestiom musi stawić czoło kilku młokosów z mlekiem pod nosem.

Powoli do przodu

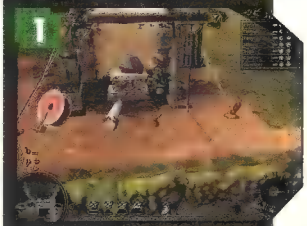
W początkowej fazie gry rozgrywka toczy się dość powoli i spokojnie. Kiedy jednak spotykamy w podziemiach pierwsze postacie oferujące poboczne questy i zadania, gra nabiera tempa i dynamiki. Tak samo dzieje się wówczas, kiedy Wigglesy trafiają na coraz niebezpieczniejsze podziemne stwory. Po kilku dniach spędzonych przed monitorem proste osady zamienią się w wielkie podziemne miasta, a przeciwnicy staną się tak potężni, że nawet kilku uzbrojonych po zęby Wigglesów będzie miało z nimi ciężką przeprawę. Wtedy już gra przypomina zwykłego RTS-a z dużą ilością kontrolowanych jednostek i mnóstwem zasobów i wtedy też najlepiej grę oglądać - na początku to tylko szare korytarze i bure jaskinie, pod koniec zaś tętniące życiem miasteczka, oświetlone i bogate architektonicznie. Wszystko to można oglądać w trzech wymiarach, z różnych kątów i przy dowolnym zbliżeniu - a całość wygląda świetnie.

z przymrużeniem oka

Świetna grafika, wciągająca i długa fabuła oraz oryginalność to nie jedyne zalety gry - miodności dodaje jej też fakt, że dialogi prowadzone przez Wigglesy wśród nich samych, jak i z napotkanymi postaciami naprawdę są pełne humoru. Dzięki temu z uśmiechem na ustach, myszką w dłoni i gorącym kubkiem grzańca możecie zasiąść przed komputerem i rozerwać się na maksa.

Postacie

Wigglesy mogą wykonywać wiele różnych zadań. Trzeba tylko zajrzeć się w danej chwili, symbolizują czapeczki na głowie, różniące się w zależności od okoliczności.



Wiggles-rzemieślnik
W takim sympatycznym kapelusiku Wiggles wykonuje proste czynności (np. budowanie, wydobywanie surowców).

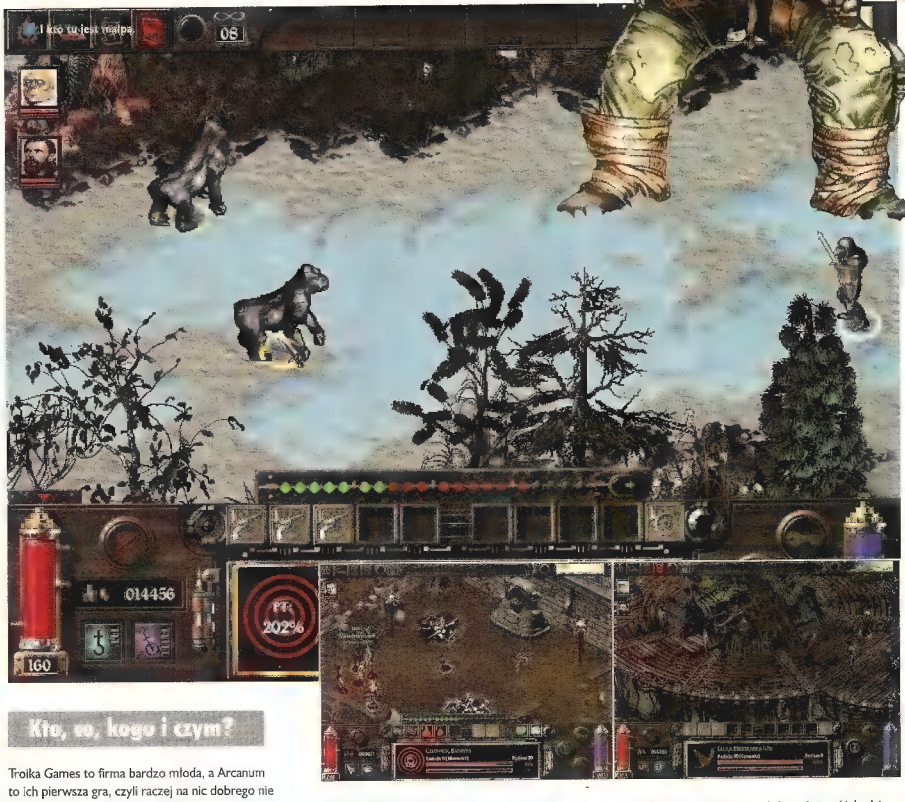
Wiggles-mistyk
Błyskawica na uszach i znak Pitagorejczyków na kapeluszu, który rabin nałożył...

Wiggles-wojownik
Tym kapturem, z wielkim Ego... [illegible] Wiggle potrafi wpaść w przeciwników. Chyba, że trafi [illegible]...

Wiggles-żywnik
Wiggle w czapce-garnku [illegible] zbiera podziemne [illegible]

Arcanum

Opowieść o Maszynach i Magyi



Kto, co, kogo i czym?

Troika Games to firma bardzo młoda, a Arcanum to ich pierwsza gra, czyli raczej na nic dobrego nie powinno się zapowiadać... Tyle tylko, że trójka jej założycieli maczała wcześniej palce w Falloucie, a ich najnowsze dzieło jest jego duchowym następcą. I to się czuje! Z tą różnicą, że pod względem techniki mamy tu do czynienia z końcówką wieku XIX, a nie XX. (No i nie było jeszcze atomowego holocaustu.) W zamian mamy jednak chodzące po świecie elfy, krasnoludy, gnomy i orki oraz najprawdziwszą magię! I nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć postać elfiego maga! Krasnoludzkiego rewolwerowca zresztą też.

Różnorodność i walka

Świat z magią, który stanął w dodatku u progu rewolucji przemysłowej, nie może być zbyt spokojny. I to nie tylko dlatego, że magowie nie lubią "ścisłowców" - zresztą z wzajemnością. Magia oddziałuje bowiem z techniką również bez pomocy swych wyznawców! Zapomnijcie więc o czarodzieju wyciągającym zza płaszcza rewolwer lub o magicznym leczeniu mechanika - to dwa różne światy! Wprawdzie jakieś słabsze czary czy prymitywniejsze mechanizmy jeszcze na antagonistów działają, ale w pewnym momencie, by przeżyć, trzeba się opowiedzieć po jednej ze stron - bo bez potężniejszych zaklęć czy bardziej zaawansowanych "narzędzi" za daleko nie można dojść...

Grafika i muzyka

Od strony wykonania Arcanum jest i dobre, i złe. Wszystko zależy od sprzętu. Jeśli szybkością nie grzeszy (czytaj konfiguracja minimalna), to o grze lepiej zapomnieć - zamiast sprawiać przyjemność, będzie katorgą! Bo choć wygląda całkiem nieźle, zostało to okupione wysokimi (jak na efekt końcowy) wymaganiami sprzętowymi. I ta mapa - może przyprawić o zawał! Straaasznie powolna i strasznie duża - a jej przesuwanie to dla komputera wielkie wyzwanie! Lepiej jest z muzyką - nie porywa, ale i nie odrzuca, a że dodaje klimatu grze, więc czegóż właściwie od niej więcej chcieć. Odgłosy także najgorsze nie są - czary brzmią odpowiednio "magicznie", a technika - "technicznie". Do wykonania, przynajmniej na szybkim sprzęcie, przyczepić się zatem nie można.

Sam przeciw wszystkim?

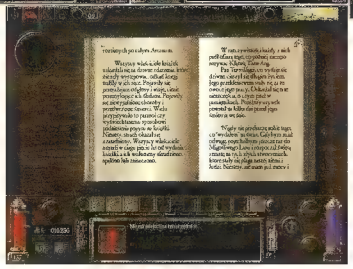
Ponad pięćdziesiąt godzin grania, pełna dowolność przy kreowaniu postaci (zero zawodów, wszystko

Pozwól na stronę

Mnóstwo informacji, nieoficjalne patche (np. usuwający limit poziomów) i dodatkowe mody. Tu trzeba zajrzeć!

http://www.terra-arcanum.com/index.shtml

opiera się na umiejętnościach i zdobywanych przy wchodzeniu na poziomy punktach - jak w Falloucie; mamy też parę gotowych postaci), osiemdziesiąt czarów, ponad pięćdziesiąt



umiejętności technicznych, walka w czasie rzeczywistym lub w turach, mnóstwo świetnych questów, które można rozwiązać na więcej niż jeden sposób, rozległy świat, ciekawa intryga, multum przedmiotów i możliwość opowiedzenia się zarówno po stronie dobra, jak i zła, magii lub techniki. Słowem, bardzo solidny RPG, który, jeśli już na komputerze pójdzie, wciągnie na całego!

My system got

Jak na dobrą grę przystało, opcja rozgrywki wieloosobowej także znajdzie się w Arcanum! Ale to już jednak niezupełnie to samo... Raz, że ciężko znaleźć towarzyszy na tak długą rozgrywkę, a dwa, że walka przebiega tu zawsze w czasie rzeczywistym, a to oznacza tylko jedno - chaos! Bez tur można sobie bowiem poradzić jedynie z najprostszymi wrogami! Ale dzięki dołączanemu do gry edytorowi można mieć nadzieję, że dość szybko powstaną inne światy i inne przygody - tak w sam raz na jeden weekend lub jedno popołudnie. Możliwości engine'u są potężne, takież są więc szanse na aktywną społeczność, a co za tym idzie - dodatkowe kampanie.

Grać, nie grać

Jeśli tylko serce wam do porządnego RPG-a tęskni, a sprzęt na to pozwala, to jak najbardziej! Nie jest to może tytuł najpiękniejszy, nie każdemu także spodoba się rewolucja przemysłowa przedstawiona na tle zmagań magii i hobbitów, ale nawet jeśli za takimi połączeniami nie przepadacie, zagrajcie!

Po polsku

Arcanum: Opowieść o Maszynach i Magyi została bardzo dobrze zlokalizowana przez polskiego dystrybutora, firmę Play-It. Lokalizatorzy włożyli w grę mnóstwo pracy - dialogów tu kilka tysięcy i to trudnych do przełożenia. Na szczęście klimat udało się utrzymać i polska wersja gry zasługuje na uznanie.

Gwarantuję, że po paru questach zapomnicie o mankamentach. Gra wciąga! I to jak! Trzeba tylko pamiętać o częstych save'ach, walce w turach i zmniejszeniu, jeśli nie jesteście masochistami, poziomu trudności. Jeżeli nie lubicie techniki, zróbcie elfiego maga i tępcie ją! Kochacie się w zapachu prochu? Wypowiedzcie wojnę łucznikom! Możliwości tu co niemiara, a że i główne zadanie wcale banalne nie jest - cóż, kolejna pozycja obowiązkowa na półce fana gier fabularnych!

Arcanum: Of Steamworks & Magic Obscura

Producent/Dystrybutor
Troika Games/Sierra/Play-it

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win98/ME/2000
polecane: PII 450 MHz, 128 MB RAM

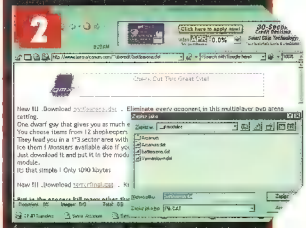
AKCELERATOR TAK +3D

Komentarze redakcji:
Allor: Na początku odrzucita, ale jak w końcu wciągnęła, to na maksa!
StrangeOne: Tylko nie zapomnijcie ściągnąć patcha - poprawia trochę rzeczy i umożliwia grę na całym ekranie.
Tymo: Świat gry jest niesamowity - nie ma się co zrzymać na jego realność - to przecież opowieść fantastyczna!!!

Gatunek

W akcji

Odnajdź plik w Sieci - my znaleźliśmy arenę, która daje szanse sprawdzenia się w walce z inną osobą.



Przejdź do opcji w tym okienku w ze ściągniętego modułu.

Evil Twin PL

Zabawa dla bardzo niegrzecznych chłopców

Evil Twin pojawił się w naszej redakcji cicho i bez rozgłosu. Pamiętaliśmy jak przez mgłę jakieś wcześniejsze zapowiedzi, kilka screenów, Jah Jah nawet był w stanie przytoczyć fabułę gry - jak się potem okazało, Evil Twin pomylił mu się z czymś zupełnie innym. Sami widzicie - nie był to tytuł, na który czekaliśmy od miesięcy, odliczając dni do premiery i zakreślając kolejne pola w kaiendarzu. Na początku nawet nikt tą grą nie chciał się zająć - graliśmy albo w Sheep Dog'n'Wolfa, albo w Throne Of Darkness, albo w sieciowe demo Return To Castle Wolfenstein (najlepszego FPP tego roku?). W końcu ktoś się jednak zlitował nad niewielkim pudełkiem z płytami z grą, wyrwał z towarzystwa pająków pod stołem i zainstalował. Kilka dni później znaleziono nas wycieńczonych, odwodnionych i bardzo osłabionych - i chyba tylko dlatego daliśmy się oderwać od komputerów. Ale od początku...

Zły brat bliźniak

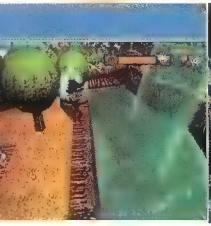
Bohaterem gry Evil Twin jest Cyprien - na pierwszy rzut oka zwykły dzieciak. Nosi dżinsowe ogrodniczki, bluzę w paski, a jego wizerunku dopełnia kosmyk ciemnych włosów nad czołem. Dopiero w trakcie gry okazuje się, że Cyprien ma mroczny sekret - kiedy w wypadku zmarli jego rodzice, a wyjątkowo okrutny los sprawił, że miało to miejsce w dniu jego urodzin, Cyprien przeklął i znienawidził cały świat zewnętrzny. W tej samej chwili nastąpiło w nim coś na kształt rozszczepienia jaźni - w pewnych sytuacjach, kiedy jego złość sięga szczytu, budzi się jego druga osobowość. To jakby zły brat bliźniak Cypriena - niegrzeczny chuligan, szybszy, sprawniejszy, skory do dzikich wybryków. Ta nietypowa przypadłość w trakcie gry przydaje się bardzo, bowiem zadanie, przed jakim staje Cyprien, jest naprawdę dużego formatu. Grupa jego przyjaciół zostaje, w dość nietypowy sposób, przeniesiona do dziwnego świata - noszącego nazwę Undabed - wprost z dziecięcych koszmarów. On sam wyrusza im na pomoc, stając twarzą w twarz ze swoimi największymi lękami i obawami.

Szybko i dynamicznie

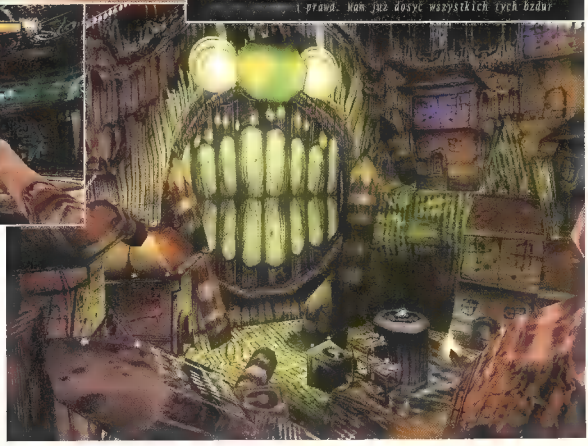
Zdawać by się mogło, że taka fabuła pasowałaby najbardziej do demonicznej przygodówki w stylu Gabriela Kinghta czy Miasta Zaginionych Dzieci. Twórcy gry, francuska firma InUtero, postanowili jednak, że Evil Twin będzie platformówką. Człowiek, eeee? Platformówką? Wierzcie lub nie, ale ta właśnie fabuła w tej właśnie platformówce pasuje jak ulał - to między innymi dzięki niej gra jest tak świetna. Przed Cyprienem staje osiem zróżnicowanych, odmiennych graficznie światów pełnych przeciwników, logicznych zagadek i miejsc, w które dostać się można tylko przy dużej zręczności i refleksie. Akcja gry toczy się bardzo szybko, walki są dynamiczne, a jedyną chwilą oddechu są rozmowy z napotykanymi w świecie gry postaciami. Można z nimi porozmawiać, a jeśli rozmowę prowadzić będziemy umiejętnie, mieszkańcy nocnych koszmarów Cypriena pomogą nam w odnalezieniu przyjaciół.

Kamieniem w oko

Podstawową bronią Cypriena jest proca - bardzo skuteczne narzędzie walki. Pozwala trzymać przeciwników na odległość, a po przejściu w tryb FPP pociski wystrzeliwane z procy możemy dokładnie



Proca - broń na każdego.

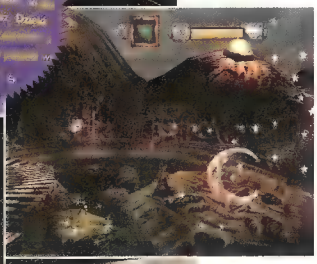


nakierować, tak by np. trafić w przycisk otwierający drzwi czy opuszczający most. Dodatkowe możliwości chłopak otrzymuje wtedy, kiedy zamienia się w swoje złe alter ego, SuperCyp dalej skacze, strzela ognistymi kulami, jest też bardziej wytrzymały. Niestety złość szybko chłopakowi mija i wtedy staje się znów zwykłym

jest np. zwariowany na punkcie kwiatów i roślin, więc ratujemy go w świecie pełnym potężnych, zmutowanych chwastów. Tak jest w tej grze wszędzie - zwykłe motywy z dnia codziennego są przez wyobraźnię grafików - i fobie bohaterów gry - powykręcane w niezwykłe formy, kształty i kolory. A wszystko to cały czas się rusza, faluje i pulsuje, nigdy nie jest tak, by na ekranie nic się nie działo. Mroczny, dziwaczny klimat utrzymany jest - również za sprawą ścieżki dźwiękowej (doskonałe polskie udźwiękowienie!!!) - przez całą grę, i to kolejny z atutów gry.

Bomba!

Mówiąc krótko, Evil Twin to najlepsza platformówka, jaka ukazała się w ciągu kilku ostatnich miesięcy na PC-ta. Oczywiście trudno tu mówić o jakiejś przesadnej konkurencji, ale jeśli chcesz mieć grę, w którą aż do samego końca świetnie się



gra (pomijając nerwy związane z rzadkimi miejscami, gdzie można nagrać stan gry) i z przyjemnością ogląda, grę, którą bez obaw będziesz mógł pokazać kolegom konsolowcom, to na pewno nie zawiedziesz się na Evil Twin.

Cyprienem. Jeśli już mowa o walce, trzeba wspomnieć o przeciwnikach. Rodzajów wrogów jest mnóstwo - z pięknie animowanymi bossami włącznie - wszyscy wymagają nieco odmiennej taktyki walki, a żaden nie daje sobie łatwo wygarbować skóry. Dzięki temu każda walka jest emocjonująca i stanowi małe, ale wymagające wyzwanie.

Mroczny świat

Na ogromne brawa zasługuje praca grafików z firmy InUtero. Stworzone przez nich światy to prawdziwe dzieło sztuki - co zresztą jest specjalnością francuskich developerów - urzekające dbałością o szczegóły i klimatem. Każdy ze światów gry związany jest z fobią któregoś ze znajomych Cypriena - jeden z nich

Evil Twin PL

Producent/Dystrybutor
InUtero/LEM

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

ACCELERATION TRK 3D

Komentarze redakcji:
Tymo: Ufff! Ale ciężki klimat. Nie można się oderwać...
Jah Jah: Takie jak Alice McGee, ale dużo, dużo lepsze.
Func: Najlepszy platformer na PC-ta - bez dwóch zdań!

W akcji

Undabed co [illegible] Wyhamowanie sobie, [illegible] pomysł.

Zwiedzając Undabed [illegible] podwodnych [illegible] rastrycji.

Undabed to miejsce, w którym [illegible] [illegible] spanie.

Tymoteusz [illegible] [illegible] światy [illegible]

Codename Outbreak

Katastrofa

Codename Outbreak nie ukrywa zbyt ambitnej historii. Ot, w niezbyt odległej przyszłości Ziemię dotknął kataklizm: na orbicie, po której krąży wokół słońca, spotkała się z kometą. Ta przeszła na tyle blisko naszej planety, że wywołała deszcz meteorów, a ten z kolei spowodował powstanie nowego i niekoniecznie przyjaznego życia. Teraz ty, drogi graczu, musisz wziąć w łapy wielofunkcyjny karabin i ruszyć w bój, aby zlikwidować intruzów.

Historyjka jakich wiele, choć gra całkiem udana. Niektórzy z was na pewno mieli okazję zagrać w jej wersję demo, wydaną pod nazwą Virus. Tytuł z nieznanych nam powodów uległ zmianie, ale gierka została.

Coś nowego?

Jeśli śledzicie teksty publikowane na łamach Action Plusa, wiecie, że jesteśmy zdania, iż zrobienie czegokolwiek nowego w dziedzinie gier jest dla nas mało prawdopodobne. Nie ma powodów, aby sądzić, że CO jest jakimś wyjątkiem. Biorąc pod uwagę Serious Sama, stworzonego przez Chorwatów, i łącząc go z czeskim Operation Flashpoint otrzymamy właśnie Codename Outbreak - grę wyprodukowaną na Ukrainie przez GSC Gameworld, tę samą firmę, która stworzyła Cossacks. Nie myślcie jednak, że CO jest kolejną strategią - tutaj zachwyci was co innego, a mianowicie piękne scenerie wygenerowane przez autorski silnik 3D.

Rozgrywka polega na prowadzeniu dwuosobowej grupy potężnie uzbrojonych żołnierzy z oddziałów specjalnych. Ty jako dowódca możesz kierować ich krokami i, rzecz jasna, zadbać o ich uzbrojenie przed rozpoczęciem misji.

W zasadzie żadna rewolucja, ale realizacja całkiem poprawna.

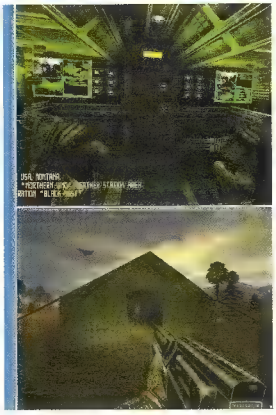
Słyszalność? Widoczność?

Są, jak by nie patrzeć, całkiem dobre. Dzięki autorskiemu silnikowi napędzającemu grę możemy podziwiać naprawdę wspaniałe okolice, o ile tylko będzie nam to dane. A nie należy spodziewać się zbyt wielu chwil spokoju, gdyż w zanadrzu (tudzież gdzie indziej) czekają na nas potwory żywcem wzięte z wizji wysnutych po katastrofie w Czarnobylu. Ogólnie rzecz biorąc, wygląd gry niekoniecznie budzi zachwyt, ale nie pozwala również na narzekania. Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem, jaki od dawien dawna - jak

Pozwól na stronę

Strona Codename Outbreak - jeszcze pod starą nazwą Venom.

http://www.gsc-game.com/english/venom.htm



wiadomo - twardo nie poddaje się rewolucjom. Z głośników słychać dokładnie to, co powinno być słychać, i z pewnością każdemu to wystarczy.

Samotnie?

Nawet o tym nie myślcie, nawet podczas grania na jednym komputerze, całkowicie osamotnieni, będziecie mieli za zadanie poprowadzenie do walki trzyosobowego oddziału. Zabawa w każdej z czternastu misji dla jednego zawodnika rozpoczyna się od zagwarantowania odpowiedniego uzbrojenia naszym żołnierzom. Potem pozostaje już tylko rutyna. Skradanie się, obmyślanie zasadzek, wydawanie prostych rozkazów i oczywiście realizowanie celów misji. Co ciekawe, nasi towarzysze wykazują całkiem spory potencjał inteligencji, dzięki czemu sprawnie spełniają postawione przed nimi zadania.

Niestety (a może wprost przeciwnie) inteligencja naszych towarzyszy broni w niczym nie przewyższa inteligencji naszych przeciwników. Ci również potrafią zachowywać się przemyślnie - kryć się podczas ostrzału, reagować na dźwięki oraz widoczne oznaki obecności wroga.

Rzecz jasna, działa to w obie strony. Dzięki odpowiedniemu wyposażeniu ty również możesz wykrywać wrogów po dźwiękach, jakie wydają, nie wspominając już o tym, że oni też rzucają się czasami w oczy.

Na koniec rzecz najważniejsza. Otóż podczas wykonywania tej samej misji po raz wtóry nie możemy być pewni, że potoczy się tak samo. Jak by nie było, należy to uznać za zaletę gry.

A może kupą?

jak najbardziej. Szczególnie w trybie kooperacji, ponieważ dopiero wtedy kampania jest taka, jak ją przewidzieli autorzy. Nie zabrakło również innych sieciowych rozrywek. W sumie są cztery tryby zabawy kablowej i każdy ■ pewno znajdzie coś dla siebie. A zatem flagowcy - tryb CTF, zbieracze - tryb, gdzie należy zbierać kryształy. Znajdzie się też rozrywka dla snajperów nazwana Black Box - od nazwy przedmiotu, który należy zdobyć. W sumie - całkiem niezła zabawa.

Ostatecznie

Codename Outbreak to całkiem niezła pozycja na rynku gier zarówno dla samotnego gracza, jak i dla tego z towarzystwem w sieci (z małym naciskiem na tę drugą opcję). Wprawdzie pomysł wcale nie jest nowy, ■ realizacja nie grozi urwaniem głowy nawet neoficie, jednak gra jako całość prezentuje się naprawdę nie najgorzej. Szczególnie warto zwrócić uwagę na fakt, że każda misja rozgrywana po raz kolejny prezentuje się całkowicie inaczej, tak więc stosowanie odmiennych założeń taktycznych sprawdza się zupełnie nieźle. A to wszystko tak naprawdę jest tylko przygrywką do prawdziwej młócki, jaka może się odbyć w trybie multiplayer.

Codename Outbreak

Producent/Dystrybutor
IM GROUP

Wymagania
minimalne: PIII 500 MHz, 128 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM

Komentarze redakcji:
Takashi: No nie wiem, nie wiem - ja wolę jednak bardziej taktyczną zabawę.
Jah Jah: A mi się podobała - dobra równowaga między akcją a strategią.
Ailor: Na długo mnie nie wciągnęła, ale ma naprawdę niezłą grafikę.

Gatunek
akcja

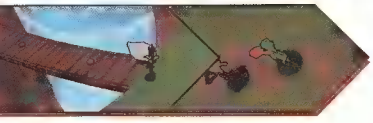
Pierwsze kroki

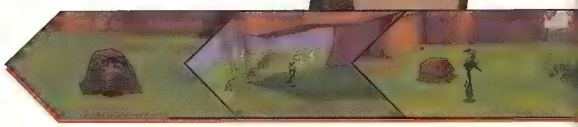
Dobra broń to podstawa - a ta snajperka to najlepszy przyjaciel żołnierza.

PLUS 23

Sheep, Dog & Wolf

Kuzyn kojota Willy'ego - jeszcze większy kombinator





Każdy z nas przechodził okres fascynacji kreskówkami. Niektórym minęła, innym pozostała do dziś - ja zaliczam się do tej drugiej grupy. Z tym większą zatem przyjemnością sięgnąłem po grę z postaciami wziętymi z kreskówek Looney Toons.

Sheep, Dog & Wolf jest grą logiczno-zręcznościową. Kierujemy w niej poczynaniami wilka Ralpha (jak go pierwszy raz zobaczyłem, zwłaszcza w towarzystwie strusia Pędziwiatra, byłem przekonany, że to kojot Wiluś). Jego zadaniem na wszystkich planszach jest kradzież owieczek sprzed nosa czujnego psa Sama. Naszym nauczycielem i mentorem w grze jest kaczor Daffy. Swoim charakterystycznym sepleniąco-plującym głosem instruuje nas, jak mamy wykorzystać poszczególne gadżety, przeszkody terenowe i umiejętności Ralpha. A kojot potrafi sporo: chodzić, biegać, skradać się, ukrywać, pchać się, skakać i pływać. Podczas pokonywania poszczególnych poziomów napotkamy również szereg innych kreskówkowych postaci. Aby pokonać poszczególne plansze, potrzebna nam będzie wyobraźnia, spryt, umiejętność logicznego myślenia, zręczność i szczypta humoru. Podobnie jak w kreskówkach, plansze są bardzo kolorowe, a postacie i otoczenie ilustrowane w sposób znany nam z filmów spod znaku Looney Toons. Również udźwiękowienie wzięto wprost z animowanych produkcji.

Gra, mimo że osadzona w świecie kreskówek, raczej nie jest przeznaczona dla najmłodszych. Poziom zagadek na niektórych planszach jest naprawdę wysoki. Zdarzało mi się, że ślęczałem nad nimi przez całe godziny. Ale to wcale nie zmniejszało zabawy. Rozwiązania i gadżety, jakie wykorzystujemy w rozgrywce, powodują, że ciężko się przy niej nudzić. Nie zmienia tego także kilka usterek gry - zbyt kanciasta grafika na zbliżeniach czy problemy z ustawieniem kamery - są one nieistotne i po chwili już ich nie zauważamy. "Sheep, Dog & Wolf" dzięki grafice, znajomym postaciom i sporej dawce zakręconego humoru podbiła moje serce totalnie.

Sheep, Dog & Wolf

Producent/Dystrybutor
Infogrames/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM,
polecane: PII 400 MHz, 64 MB RAM

Komentarze redakcji:
Ghost: Zakręcona na maksa - to mi się podoba.
Tymo: Klimat kreskówek i trudne zagadki - to lubię.
Porky: T-t-t-t-t-o już w-w-w-w-szystko, d-d-d-zieci!

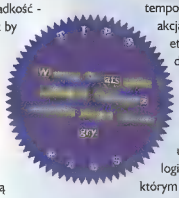
Ostatecznie

W akcji

Spider-Man

Wpadnij w sieci Człowieka Pająka

Gry oparte na znanych komiksach, przynajmniej te wydawane na PC-ty, to prawdziwa rzadkość - a przecież wydawać by się mogło, że nic tak dobrze nie nadaje się do przeniesienia na ekrany komputerów jak szybka, dynamiczna akcja i superbohaterowie znani z większości komiksów. Na szczęście przeniesiony właśnie z Playstation na PC "Spider-Man" wypełnia tę lukę, stanowiąc jednocześnie wielką gratkę dla fanów komiksów.



Stan Lee we własnej osobie

Szczerze mówiąc, nie wyobrażam sobie, by ktoś, kto uważa siebie za prawdziwego komiksomaniaka i fana gier komputerowych, nie miał w domu tej gry. I to co najmniej z kilku powodów. Po pierwsze, głos narratorowi przedstawiającemu fabułę gry podłożył sam Stan Lee - legendarny twórca komiksów wydawnictwa Marvel, człowiek, dzięki któremu znamy takie właśnie postacie, jak X-Men czy Spider-Man. Już samo to powinno wystarczyć, a to nie koniec atrakcji. W grze pełno jest kadrów z klasycznych kultowych zeszytów ze Spider-Manem, przeciwnikami naszego bohatera są tacy superłotrowie jak Scorpion, Rhino czy najważniejszy z nich - Dr Octopus, a całość wiernie oddaje nastrój komiksów Marvela.

Z biodrówki na biodrówki

Komputerowe wcielenie "Spider-Mana" to typowa platformówka, która wymaga dużego refleksu i zręczności. Gra podzielona jest na kilkanaście etapów rozgrywających się albo w budynkach (np. redakcja Daily Bulge, nowojorski bank), albo na dachach metropolii, między którymi Spider przelatuje, używając swojej pajęczej sieci. Ta jest też wykorzystywana, kiedy Spider walczy z przeciwnikami - dodatkowo wrednych bandytów potraktować można z pięści lub kopniakiem. Bijatyki są szybkie i dynamiczne, szczególnie te z bossami poszczególnych etapów. Dynamiczna rozgrywka jest zresztą cechą charakterystyczną całej gry - tempo, w jakim toczy się akcja, podkręcają jeszcze etapy, w których na dotarcie do celu mamy ograniczoną ilość czasu. Trafionym pomysłem są również minigierki i pojawiające się od czasu do czasu uproszczone elementy logiczno-przygodówkowe, dzięki którym gra ani przez chwilę nie nudzi. Szczerze mówiąc, nie ma na to zbyt wiele czasu, ponieważ tak, jak większość gier konsolowych, przy odrobinie samozaparcia można ją skończyć w jeden dzień. Ale to urok znacznej części platformówek. Żywot gry przedłużają na szczęście dobrze poukrywane sekrety - a jest ich naprawdę dużo (bez obaw - zdradzimy je wam za miesiąc).

Spider-Man

Producent/Dystrybutor
Activision/LEM

Wymagania
minimalne: PII 266 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM

Komentarze redakcji:
Tymo: Naprawdę fajna gierа, szczególnie dla komiksofili. Szkoda tylko, że nie za długa.
Func: Trzask, prask, wypuszczam sieć... Ej, niech mnie ktoś zatrzyma... Aaaah!
Jah Jah: He, he, myślał, że zostałem Spider-Manem. Kto go teraz zdrapie ze ściany...?

W akcji

W każdym z etapów gry superłotr, Scorpion, napada na Jonaha Jamesona, wydawcę gazety Daily Bulge, w której pracuje Peter Parker. Na szczęście do akcji wkracza Spider-Man.

Scorpion to w rzeczywistości Mac Gargan, ofiara genetycznego eksperymentu, sponsorowanego przez Jonaha Jamesona. Nic dziwnego, że to jego Scorpion obwinia o swój wygląd.

[illegible] na [illegible], a [illegible] stara [illegible]

Niekoniecznie walki między Spiderem a Scorpionem znów [illegible] na niebezpieczeństwo.

Uff!!! Scorpion pokonany. Tylko czy nienawidzący [illegible] [illegible] wdzięczność...

Spider-Man

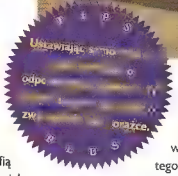
Człowiek Pająk to sekretne alter ego Petera Parkera, sieroty wychowywanego przez ciocię May i wujka Bena. Podczas szkolnych zajęć Petera ugryzł napromieniowany pająk, w efekcie czego chłopiec zyskuje pajęcze supermoce. Początkowo Peter nie wykorzystuje nowych talentów, walcząc z przestępcami i łotrami. Kiedy jednak ginie wujek Ben, zamordowany przez bandytę, którego Peter mógł bez trudu powstrzymać, Spider stawia sobie za cel walkę ze wszystkimi złoczyńcami na świecie.

Rally Trophy

Fanowie sporty motorowe mają we krwi. Widać to nie tylko po listach zawodników startujących od Formuły 1 po rajdy, ale i w uwielbieniu dla ryku żyłowanego silnika i pisku opon wśród tych, którym nie udało się załapać do żadnego z teamów fanów. Miłość tę czuje się także w Rally Trophy, dziele niewielkiej grupy programistów z Helsinek, która do historii gier komputerowych wejdzie pod nazwą Bugbear Entertainment.

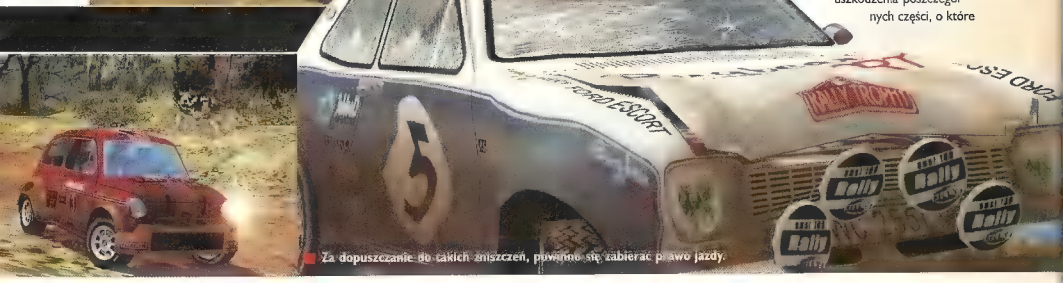
Bramka startowa

Rally Trophy jest symulatorem samochodów rajdowych. Niestety w przeciwieństwie do serii Colin McRae Rally czy Rally Championship samochodów tych nie da się już oglądać na trasach - wózki te powstawały w latach od pięćdziesiątych do siedemdziesiątych ubiegłego stulecia. Nie oznacza to jednak, że ich możliwości są całkowicie nieporównywalne do współczesnych subaru czy peugeotów - to prawdziwe legendy szutrów, m.in. Morris Mini, FIAT 800 Abarth, ford Cortina czy opel Kadett, które, jak się przekonacie, wciąż potrafią rozpędzić się ponad wszelkie oczekiwania! Wykorzystanie ich pozwoliło ludziom z Bugbear upiec dwie pieczenie na jednym ogniu - uniknąć bezpośredniej konfrontacji z Colinem i mu pokrewnymi, a zarazem dać graczom coś nowego, coś, czego w rzeczywistości najprawdopodobniej nie będą mieli okazji przeżyć, gdyż jazda tymi żwawymi staruszkami w niczym nie przypomina naszych wcześniejszych doświadczeń. Napęd na jedną oś, a nie cztery koła jak w Colinie, twarde zawieszenie, duża waga większości pojazdów, wąskie opony - wszystko to na nierównych drogach Rosji, Finlandii, Szwecji, Szwajcarii, Kenii da wam niezwykle wiarygodny posmak tego, czym były sporty motorowe za czasów dzieciństwa naszych rodziców.



Gaz w podłogę

Ogromną przyjemność w RT sprawia sama jazda. Fizyka gry jest jedną z najlepszych, z jakimi mieliśmy okazję zetknąć, i przywodzi na myśl Grand Prix Legends czy Porsche 2000. Dość będzie powiedzieć, że przyczepność każdego z kół samochodu rozliczana jest osobno (!), a uszkodzenia poszczególnych części, o które



Za dopuszczanie do takich zniszczeń, powinno się zabierać prawo jazdy.

nietrudno, wpływają na sposób prowadzenia całego samochodu! Również wygląd aut sprawia, że już w chwilę po rozpoczęciu gry wierzymy, że znaleźliśmy się za kółkiem. Modele samochodów są niezwykle szczegółowe i pokryte wiarygodnymi teksturami. W czasie jazdy samochody brudzą się i - jeśli nie uda się nam zapanować nad kierownicą - niszczą. Lusterka, maskę, klapę bagażnika można zgubić gdzieś po drodze, spękanie szyb zaś widoczne jest - w przeciwieństwie do tego, co mieliśmy już okazję widzieć w wersji alpha, która kiedyś, dawno temu, spłynęła do naszej redakcji - również z kokpitu.

Spojrzenie w boczną szybę

Jakość oprawy graficznej Rally Trophy jest niesamowita - to jedna z niewielu gier tego typu, jaką adorował cały Tim bez wyjątku. Krajobrazy stworzone przez engine gry mogą śmiało służyć jako tło pocztówek typu: "Pozdrowienia z...". Tekstury i efekty gry światła i cienia są bez wątpienia jednymi z najlepszych, jakie kiedykolwiek wykorzystano do stworzenia symulatora

Królowe polskich dróg!

CD Projekt ponownie startuje przed innymi wydawcami. Chłopaki, w porozumieniu z producentem gry, Bugbear, limitowują się specjalnie dla polskich graczy, nisko(wie - dwa dodatkowe samochody! Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że będą to dwie "królowe polskich dróg" - Warszawa i Syrena.

samochodu. A jeśli uwzględnić, że każdy z rajdów rozgrywa się w innych warunkach (Rosja latem, Finlandia jesienią, Szwecja zimą; przy różnej pogodzie - deszcz, śnieg; o różnej porze dnia i nocy - ogółem 42 odcinki), na brak różnorodności narzekać nie można. Ciekawe też, że twórcy postarali się, by tchnąć choć odrobinę życia w grę - zdarzyć się więc może, że na drodze w Rosji znajdzie się krowa, w Kenii zaś - snop światel wylowi uciekającą przed maską antylopę. Niezwykła jest wreszcie dbałość o szczegóły - przemykający szosą samochód wzbija chmury pyłu, których, gdy pada deszcz lub śnieg, nie ma! Podobną konsekwencją Bugbear popisał się, sprawiając, że ręka kierowcy znika z kierownicy nie tylko po to, by zmienić bieg, ale i by chwycić za ręczny!

Ryk silnika, piski o[illegible]

Dźwięk - tu również widoczna jest dbałość ludzi z Bugbear, by stworzyć symulację możliwie najwierniejszą. Słychać od razu, że technicy od dźwięku spędzili wiele godzin w studiach, nagrywając dźwięki silników prawdziwych samochodów i później - odgłosy natury. Warto podkreślić też, że mówiący, naturalnie po polsku, pilot nie ogranicza się do kodowych oznaczeń zakrętów, ale dorzuca świetnie brzmiące komentarze typu: "Ej, człowieku, rozwalisz mi furę!". Swoją drogą, nie zauważyłem, by kiedykolwiek rozminął się lub nie zdążył z komentarzem, jak niejednokrotnie bywało w Colinie.

Pierwsze miejsce!

Rally Trophy to cudownie wyglądająca zręcznościówka (zwłaszcza w trybie arcade - z innymi samochodami na trasie), wymieszana w idealnych proporcjach z wymogami symulatorów - znakomitą fizyką i systemem uszkodzeń. Dzięki temu Rally Trophy stało się Need 4 Speed: Porsche 2000 w swojej klasie! Gdy dodać do tego cenę proponowaną przez polskiego wydawcę - 69,95 złotych, ocena może być tylko jedna - zakup gry jest obowiązkiem każdego gracza! A jako że tryb multiplayer pozwala na grę w LAM-ie i Internecie, pewnie spotkamy się kiedyś na szutrach Rosji lub w śniegach Szwecji.

Rally Trophy

Producent/Dystrybutor
JoWooD/CD Projekt

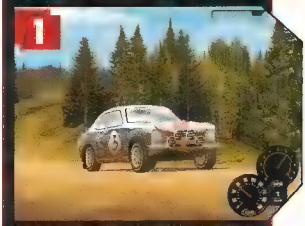
Wymagania
minimalne: P2 333, 64 MB RAM
polecane: P3 500, 128 MB RAM

Komentarze redakcji:
Allor: Gier lepsza od Grand Prix Legends. Nie mogliśmy się oderwać.
Game Boy: Full opcja, pełen wypas!
Jah Jah: Nie przesadzaj z tym slangiem, bo go korekta nie zrozumie.

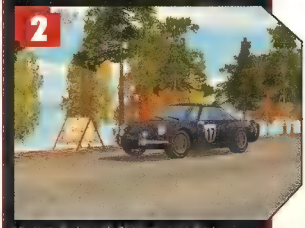
Gatunek

W akcji

Samochodów w RT jest 11 (nie licząc dodatkowych, kompletów tekstur). Naturalnie, każdy z nich zachowuje się inaczej - inaczej wchodzi w zakręty, hamuje, trzyma nawierzchni - niezbędny jest więc zarówno dobór odpowiedniego samochodu, jak i jego odpowiednie "ustawienie" pod tor.



Na rozległych, prostych drogach Rosji świetnie sprawowały się [illegible] - Abarth i Mini, oraz mocne [illegible] - Lancia i Subaru. Później gdy uda się wyeliminować za kierownicą rajdu Alpine [illegible] Lancia Fulvia - wyjątkowo także [illegible]

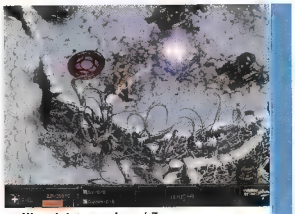


Na krętych drogach Finlandii samochody [illegible] na przełaj - lancia Fulvia Coupe [illegible] Peugeot 206 WRC oraz [illegible] Alpine

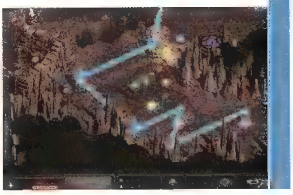
Na [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Skrętów oraz [illegible] [illegible] w [illegible] samochody [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Zax
The Alien Hunter

Zax - The Alien Hunter to gra z rodziny action adventure. Historia rozpoczyna się w chwili, gdy główny bohater, Zax, spada na obcą, wrogą planetę. Jego statek zostaje uszkodzony i jedynym wyjściem jest odnalezienie surowców, dzięki którym będzie można go naprawić. Statek Zaxa to maszyna wyposażona w skomplikowany system sztucznej inteligencji o nazwie Zelon. Służy on pomocą w trudnych sytuacjach. Informuje Zaxa dosłownie o każdym ważnym dla powodzenia misji aspekcie, poczynając od analizy flory i fauny planety, poprzez porady taktycznie, aż do konstruowania nowych rodzajów broni.



Nie tak łatwo pokonać Zaxa.



Naszego bohatera widzimy w rzucie izometrycznym, przypomina to trochę Fallouta. Rozwiązania i pomysły, które znalazły się w Alien Hunterze, nie są nowatorskie, ale gierka nic przy tym nie traci. Interesujący jest system ładowania broni i życia - obie wartości możemy uzupełnić niszcząc wrogie planecie roboty i maszyny. Każdy wróg pozostawia po sobie ładunek, który Zax może zagarnąć i poprawić nim sobie kondycję. Druga metoda to zbieranie kryształów, dzięki którym Zelon, a właściwie urządzenie zwane Materials Generators, stworzy dla Zaxa nowe wyposażenie. Caranthian Ore i Crystals są tak rzadkie, że wręcz bezcenne.

Spychacze i koparki

Light Pistol
Standardowe wyposażenie Cratera. Ta mała i niezawodna broń stanowi zabezpieczenie, gdy główna broń rozładuje się lub ulegnie uszkodzeniu. LP jest skuteczny, moc jego laserowych pocisków jest mniejsza niż w Modified Laser Welder, ale mają za to od niego większy zasięg. Ważne jest również to, że LP pobiera mniej energii od mocniejszych modeli. Oznacza to, że strzały nie są tak kosztowne i praktycznie nie grozi mu rozładowanie.

Twin Disrupter
Ta broń w kształcie podkowy zaopatrzona jest w dwie luf y. Ogień jest prowadzony naprzemiennie, dzięki czemu częstotliwość laserowych wystrzałów jest bardzo duża. Mimo przeciętnej mocy obalającej pocisków, TD sprawdza się niemal w każdej akcji. Szybkostrzelny i poręczny.

Full Automatic Pistol
Ta broń strzela kulami, które często dosłownie rozbebeszają przeciwnika. Jest bardzo skuteczna, lecz równocześnie traci sporo energii. Używaj jej w wyjątkowych sytuacjach, kiedy potrzeba szybko i skutecznie zlikwidować silnego wroga. FAP może zostać zablokowany przez The Inertia shield (osłonę).

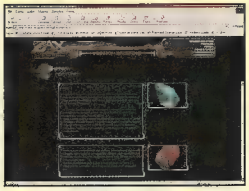
Impaction Cannon
Broń o dużej sile i skuteczności. Wysyła skoncentrowaną wiązkę energii, która przy uderzeniu w cel po prostu szatkuje go. IC skutecznie przebija osłony i doskonale sprawdza się na ciężko opancerzonych robotach. Olbrzymi wydatek energetyczny, oznacza niebezpiecznie niski poziom pozostałej energii. Strzelając z IC należy więc pamiętać, że na kolejny wystrzał może zabraknąć "paliwa".

Tri-Spread Gun
To ulepszona, trzecia wersja Light Pistol. Jedyna różnica polega na tym, że TSG emituje trzy wiązki lasera. Może zostać zablokowana przez The Albedo shield.

Autonomous Nuclear Disrupter
Największe działo w grze. Uderzenie z tej armaty powoduje u przeciwnika rozerwanie wiązań międzyatomowych. Wróg dosłownie rozkłada się na atomy. Broń szczególnie polecana na inteligentne jednostki, które potrafią unikać konwencjonalnych pocisków lub są wyposażone w skuteczne osłony. Wadą AND-a jest to, że jego "pocisk" jest w formie obłoku. Porusza się dość wolno i może się zdarzyć, że obcy umknie przed radioaktywną chmurą.

Rodzimi mieszkańcy planety nie są nastawieni agresywnie, wydaje im się nawet, że Zaxa zesłały niebiosa. Pomagając tubylcom, noszącym nazwę Korbo, Zax może zdobyć nowe wyposażenie i inne ciekawe gadżety. Planetą rządzi tajemniczy bóg

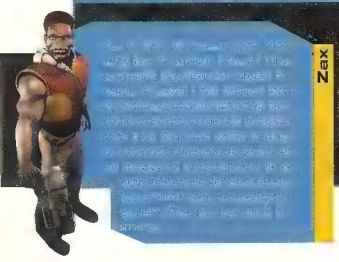
Pozwć na stronę

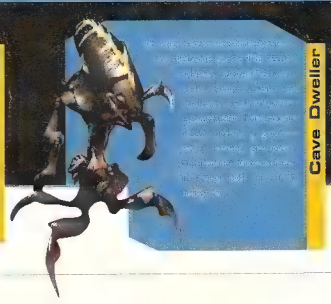


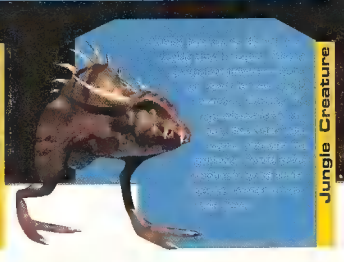
Dobrze zrobiona stronka, gdzie znajdziecie demo, patche, dużo screenów, opis HUD-a, forum dyskusyjne i wiele więcej. To nie jest oficjalna strona producenta, ale w niczym jej nie ustępuje, a nawet przewyższa.

www.reflexium.net/Zax/index.html

Ludki i ludkowie





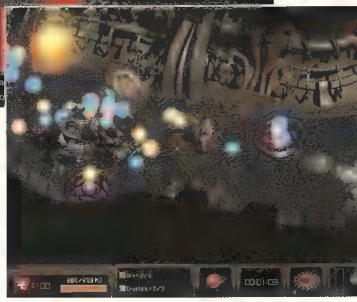


metalu, który ujarzmił mieszkańców stworzonymi przez siebie metalowymi robotami.

Gierę oprawiono w bardzo ładną grafikę. Zresztą tu przede wszystkim się patrzy: ponad 100 map w 7 odmiennych strefach. Szczególnie dżungla robi niesamowite wrażenie - niemal każde drzewo jest inne. Widać tu troskę o detale i mimo że to nie 3D, wrażenie przestrzeni jest bardzo wyraźne. A eksplozje i laserowe wystrzały - niemal czuć, jak przypiekają ofiary. W grze brakuje jednak efektów atmosferycznych. Pogoda zawsze jest słoneczna, deszcz i śnieg to rzeczy nieznane na planecie Korbo.

Dźwięki i inne hałasy są w porządku. Muzyka towarzyszy nam właściwie cały czas w trakcie gry. Mimo że jest świetna, trochę brakuje kakofonii dziwnych odgłosów w dżungli czy poświstu wiatru w strefie zimowej.

Multiplayer to w Zaxie chyba najmocniejsza rzecz. Internet, LAN dla 16 osób. Specjalne, dedykowane dla deathmatchu plansze, i kilka trybów gry; Salvage King - bronisz swoich kryształów (aż chciałoby się powiedzieć klejnotów :-). Capture the flag - nie wymaga komentarza. Deathmatch - musisz po prostu przeżyć.



Zax zna się na robieniu zadymy.

W akcji

Zax: The Alien Hunter to gra poprawna. Gra się dobrze, chociaż bez zbytnich emocji. Na pewno wystarczy warn Zaxa na kilkanaście udanych wieczorów. Jeżeli szukałeś czegoś ambitniejszego od np. Expendable Littie a równocześnie nie chciałbyś pozbawić się możliwości koszenia złych obcych, Zax: The Alien Hunter jest grą dla ciebie. Nie za głupia, na pewno nie nudna. Po prostu dobra.

Zax

Producent/Dystrybutor
JoWooD/CD Projekt

Wymagania
minimalne: PII 233, 32 MB RAM Win 9x
polecane: PII 400 MHz, 128 RAM

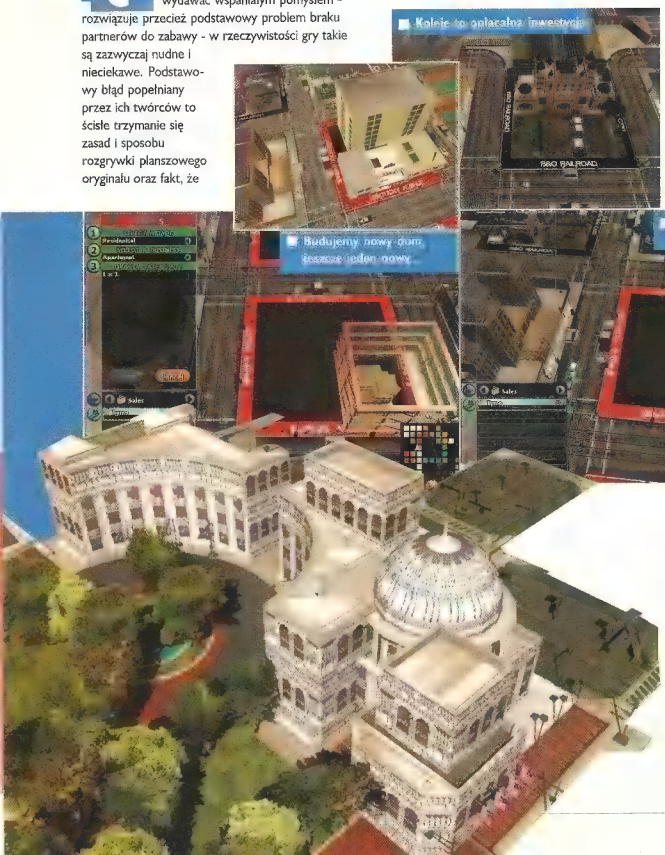
AKCELERATOR 3D TAK

Komentarze redakcji:
Takasha: Jak dla mnie nuda.
Inquisitor: Unowocześnienie broni, ciekawy scenariusz i spora grywalność.
Nie ma się czego czepiać.

Monopoly Tycoon

Kości do gry zostaw w spokoju - to zupełnie nowe Monopoly.

Choć na pierwszy rzut oka przenoszenie popularnych gier planszowych na komputer może się wydawać wspaniałym pomysłem - rozwiązuje przecież podstawowy problem braku partnerów do zabawy - w rzeczywistości gry takie są zazwyczaj nudne i nieciekawe. Podstawowy błąd popełniany przez ich twórców to ścisłe trzymanie się zasad i sposobu rozgrywki planszowego oryginału oraz fakt, że duży potencjał graficzno-dźwiękowy komputerów jest wykorzystywany praktycznie tylko w niewielkim stopniu. Monopoly Tycoon dowodzi jednak, że przy odrobinie fantazji i swobodnego podejścia do zasad planszówki może powstać gra ciekawa, baaardzo wciągająca, dynamiczna i ładnie wyglądająca.



Zapomnij o zasadach

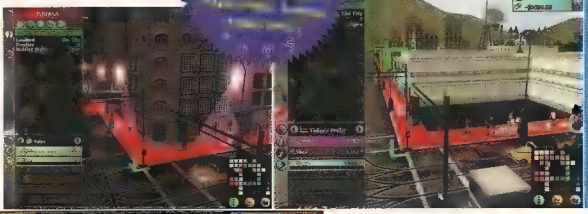
Monopoly Tycoon - jak nietrudno wywnioskować z tytułu - oparty jest na klasycznej grze Monopoly opatentowanej przez braci Parker, którzy zbili na niej prawdziwe kokosy. Znacie ją na pewno - albo w oryginału, albo z jednego z klonów: Euro-Biznesu, Football-Biznesu czy jeszcze innego "biznesu". W planszówce gracze kierowali pionkami, przesuwając je o wyrzuconą na kościach liczbę oczek, wykupując pola planszy i zbierając opłaty od graczy, których pionki stawały na polach będących ich własnością. Ponadto od czasu do czasu losowało się kartę-niespodziankę, na której zapisane były zdarzenia losowe - np. Premia 100 $ lub Kara 250 $ (ciekawe, dlaczego kary zawsze były większe...?), a kiedy któryś z graczy sprzedawał swoje pola, można było spróbować odkupić je od niego w trakcie aukcji.

Wszystko to znajdziecie w Monopoly Tycoon, ale zasady planszowego oryginału potraktowane zostały

z dużą swobodą. Gra toczy się w mieście, które podzielono na kwartały - pola wyznaczane przez krzyżujące się ulice. Kwartały te są pokolorowane, a 2-3 tego samego koloru tworzą dzielnicę. Główną ideą Monopoly Tycoon jest budowanie na kwartałach budynków generujących zysk. Mogą to być zarówno bloki mieszkalne, jak i najróżniejsze sklepy czy miejsca rozrywki - kina, kawiarnie, bary. Na te inwestycje przeznacza się najwięcej pieniędzy, one też generują największy zysk.

Wykup ziemi kawał

Dużą część wydatków pochłaniają opłaty za wynajem gruntu - na początku partyjki każdy z kwartałów należy do miasta, i to właśnie miastu płacić musimy słono za możliwość korzystania z jego przestrzeni. Jest na to jednak sposób - biorąc udział w aukcji można wykupić od miasta prawo użytkowania terenu na 25 lat. Wydaje się to o tyle opłacalne, że odpada nam wtedy konieczność płacenia czynszu, a dodatkowo możemy zbierać opłaty od konkurentów, którzy posiadają budynki na naszym gruncie. Taka inwestycja szybko się zwraca, tym bardziej że czasem można wykupić teren naprawdę za bezcen - wtedy, kiedy konkurenci nie są zainteresowani danym kwartałem. Dodatkowo, posiadając prawa do kwartału, możemy postawić na nim hotel. Przynosi to dwie korzyści - po pierwsze, kasę wynajem hoteli, po drugie zaś, zatrzymuje turystów na noc w naszej okolicy, a to oznacza, że następnego dnia również kupią w naszym sklepie bułki, w naszym kiosku gazety, a w naszej restauracji obiad. Jeszcze większe korzyści daje wykupienie wszystkich kwartałów w danej dzielnicy. Tak samo jak kwartały, wykupywać można w Monopoly Tycoon pola specjalne - tzn. stacje kolejowe, elektrownie, gazociągi, sieci telefonów. Te inwestycje przynoszą zysk w zależności od liczby mieszkańców i budynków w mieście.



Wirtualne miasto

Czas w świecie gry płynie bardzo szybko i naprawdę nie można się nudzić. Konkurenci nie próżnują: wykupują kwartały, budują nowe sklepy i apartamenty, a co jakiś czas pojawiają się losowe karty, z których możemy, na własne ryzyko, skorzystać. By nie było za trudno, gra wyposażona jest w mnóstwo narzędzi pomagających w rozgrywce - wykresów, statystyk; można nawet badać opinię publiczną, by zdecydować, czego najbardziej potrzebują mieszkańcy - a więc, co przyniesie największe zyski. Plansza, na której toczy się gra, oprawiona jest w bardzo ładną grafikę (nawet w rozdzielczości 1024 x 780 chodzi szybko), ulice pełne są ludzi i samochodów, a sympatyczną atmosferę zabawy buduje humor widoczny w animacjach i ciepły, spokojny jazz z lat 30-tych. Klimat w Monopoly Tycoon jest dużym atutem gry i wraz z ogromną miodnością sprawia, że od komputera trudno się oderwać. I to zarówno w rozgrywce dla jednego gracza, jak i w trybie multiplayer.

Monopoly Tycoon

Producent/Dystrybutor
Infogrames/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

Komentarze redakcji:
Tymo: Jazz, jazz, jazz, jazz i jeszczeeeeee raaaaazz jaaaaaazzzzzzzz!
Jah Jah: Nie wiem, co jest grane, ale od czasu, jak siadł przy komputerze, cały czas tak robi...
Func: Pewnie dał się wciągnąć.
Ale wcale się nie dziwię, też siedziałem długo nad MT.

Gatunek

W akcji

Aukcje to jedna z ciekawszych elementów Monopoly Tycoon. Zobaczcie, jak wyglądają.

Ten kwartał, ...ch ... na nim ... dla ...

...

...

...ooops!!! Jednak zna. Okazało się, że wydałem więcej niż miałem. Jeśli nie wyjdę na swoje do końca dnia - już po mnie.

Watchmaker

Zegarmistrz

Stary zamek i tajemnicza machina - podstawa dobrej przygodówki

Czy ostatnio mieliście okazję zagrać w dobrą przygodówkę? Nie? Nic dziwnego, bowiem ostatnimi czasy w ramach gatunku panuje posucha. Na szczęście dla wszystkich spragnionych nowych łamigłówek wpłatanych we wciągającą fabułę mam dobrą wiadomość - do sklepów trafił właśnie "Zegarmistrz", tytuł wydawany przez nowego polskiego dystrybutora gier, firmę Manta.

Co dwie głowy...

W każdej grze przygodowej potrzebny jest główny bohater - tu jest aż dwoje. Darrel Boone, detektyw, który zawodowo rozwiązuje zagadki związane ze zjawiskami paranormalnymi, oraz Victoria Conroy, prawniczka przydzielona Boone'owi jako (niechciany) partner przez organizację Wielonarodowców. Ci ostatni mają dla naszych bohaterów zlecenie, które jest początkiem akcji w grze - w ciągu kilkunastu godzin, tak aby zdążyć przed zaćmieniem słońca, detektyw i prawniczka muszą odnaleźć zabytkowe wahadło, które w niepowołanych rękach może doprowadzić do końca świata. Uff!!! Trudno nazwać tę fabułę szczególnie odkrywczą i oryginalną, z drugiej jednak strony, niewiele jej można zarzucić - no, poza mętnymi tłumaczeniami, jak działanie wahadła może doprowadzić do katastrofy.

W trzeci wymiar

Tak jak większość gier przygodowych, które publikuje się ostatnio, również "Zegarmistrz" zrealizowany jest w pełnym 3D. Możemy więc obracać kamerą - unosić ją do góry i do dołu, a nawet przybliżać i oddalać plan. Taki "zoom" okazuje się przydatny w kilku momentach gry, kiedy należy zwracać uwagę na drobne szczegóły-wskazówki. Trzeba też przyznać, że engine nie zawodzi - jest ładny, dokładnie oddaje wygląd otoczenia, a na dodatek pracuje szybko i sprawnie nawet na nieco słabszych komputerach. Zresztą tak jak engine, również sterowanie jest dość elastyczne, np. po zamku można poruszać się zarówno za pomocą myszki, jaki i myszy, dzięki czemu wszyscy gracze powinni znaleźć odpowiadający im sposób wykonywania poszczególnych czynności. Ponadto rozwiązywanie zagadek, jak i ścieżka, która prowadzi do rozwiązania, nie są z góry ustalone - daleko tu co prawda do nieliniowości znanej chociażby z Blade Runnera, ale możliwość wykonywania zadań jednym z dwojga bohaterów, przy czym ci różnią się umiejętnościami, zdecydowanie wzbogaca grę.

Główka boli

Dwóch bohaterów, znajdujących się pod kontrolą gracza, nie tylko wzbogaca, ale też komplikuje grę. Pewne zadania może wykonać np. tylko Darrel, zaś inne muszą być przedsięwzięciem wspólnym. W efekcie "Zegarmistrz" jest jedną z trudniejszych i bardziej wymagających gier przygodowych - na szczęście zagadki zazwyczaj są logiczne i jasno skonstruowane, a ich rozwiązanie nie zależy od dopisującego, lub nie, szczęścia czy "klikania wszystkiego wszystkim". Niestety gra ma kilka drobnych niedociągnięć - np. kwestie polskich lektorów czasami wydają się źle zinterpretowane, tak jakby nagrywające je osoby nie wiedziały, w jakiej sytuacji dany dialog będzie wykorzystany. Mimo to przyznać trzeba, że to bardzo solidna przygodówka, która na pewno ucieszy fanów gatunku.

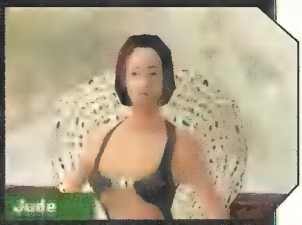
Postacie

W trakcie gry poznamy mieszkańców zamku. Na pozór zdają się całkiem normalni, ale właściwie każdy z nich skrywa jakieś tajemnice.

Zamkowy ogrodnik. Wydaje się sympatyczny i niezwykle pomocny, ale już po pierwszym wejściu zdradzi gry - obsypuje w oktawie wiadomo, że nie mówi wszystkiego, co wie.

Pomocna. Polubi się wszystkim, ale wyraźnie [illegible] Lubi wieczorne spacery [illegible]

Kochanek Cary [illegible] Jest tylko marzeniem, które wpadło na pomysł [illegible] A może przez [illegible] na [illegible] [illegible]



Cary [illegible] [illegible] Najchętniej rzuciłby [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Zegarmistrz

Producent/Dystrybutor
Trecision/Manta

Wymagania
minimalne: PII 266 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM

Komentarze redakcji:
Tymo: Niezła przygodówka, tylko strasznie przypomina Gabriel Knight 3.
Jah Jah: Dla ciebie wystarczy, żeby była przygodówka w 3D i od razu Gabriel Knight 3. Mi się podobała.
Func: To nie moja działka. Gdzie strzelanie? Gdzie obcy? Gdzie szybkość na maksa?

Gatunek przygodowa

Action
PLUS
www.actionplus.com.pl

„Red Faction - gra i oprogramowanie © 2001 THQ Inc. Stworzone przez Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod, THQ i ich odpowiednie loga są znakami handlowymi lub/i zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2001 THQ. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane przez THQ. Wyłącznie dystrybucja na terenie RP. L.E.M. Sp. z o.o."

Action PLUS

"MARVEL and SPIDER-MAN: TM and (c) 2001 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc and its affiliates. Activision is a register trademark of Activision, Inc. and its affiliates. (c) 2001 Activision, Inc. its affiliates. Wyłączna dystrybucja na terenie RP: L.E.M. Sp. z o.o."

JUŻ W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL polecа www.interia.pl

INDUSTRIALNA REWOLUCJA W ŚWIECIE MAGII

Niebezpieczeństwo już czeka...

Wydaje Ci się, że przeżyłeś już najwspanialsze przygody? Że odwiedziłeś niezapomniane krainy, o których tak pięknie śpiewają bardowie i już nic nie jest w stanie Cię zaskoczyć? Nic bardziej mylnego... Bowiem wystarczy, że wkroczysz w świat Arcanum!

Arcanum to pierwsza w swym rodzaju gra fabularna, która dostarczy Ci szeregu niezapomnianych wrażeń! W pudełku znajdziesz, aż 4 płyty CD, dzięki temu będziesz mógł zagrać w polską lub angielską wersję językową. Jako bonus na czwartym krążku znajdziesz oryginalną ścieżkę dźwiękową z gry! Dodatkowo na życzenie graczy, polskim tekstom (przetłumaczone zostało ponad milion słów) towarzyszyć będą angielskie dialogi, dzięki czemu niepowtarzalny klimat ARCANUM zostanie zachowany!

Znajdź sposób, aby przeżyć przygodę swego życia i zdecyduj, którą drogą będziesz kroczyć: TECHNOLOGII, czy MAGII...

ARCANUM

PRZYPOWIEŚĆ O MASZYNACH & MAGII

PL GB

PLAY it

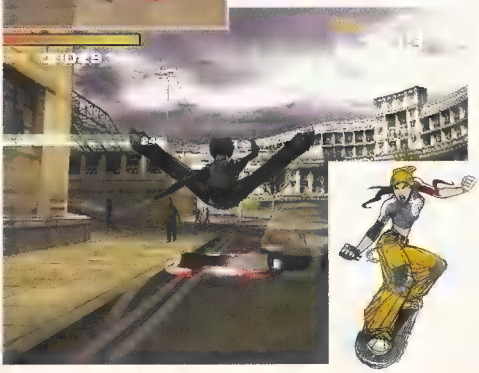
SIERRA

© 2001 Sierra On-Line

Newsy konsolowe

Desko... na start

Tym razem będzie deska, ale zabrakło w niej kółek - bowiem Airblade to sprzęt, który unosi się kilka centymetrów nad powierzchnią (niekoniecznie ziemi) i pozwala wykonywać takie same (o ile nie lepsze) ewolucje jak w przypadku deskorolki. Gra nie będzie kolejną kopią THPS, zamiast tego autorzy postarali się wpleść jazdę i wykonywanie ewolucji w większą historię, którą gracz będzie śledził z zapartym tchem. Szczegółów nie zdradzimy, ale zapowiada się ciekawie - nawet z obrazków.

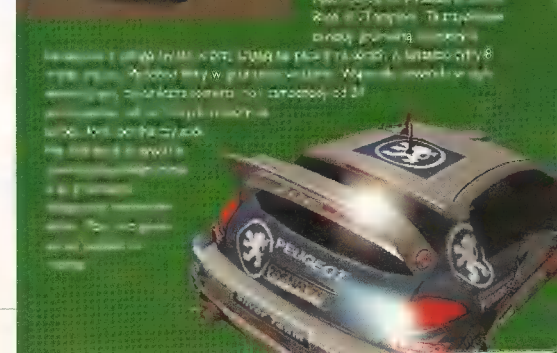


Prosto z Japonii

Sony Computer Entertainment Europe ogłosiło listę gier, które w najbliższym czasie mają pojawić się na europejskich półkach sklepowych. Jak wiemy, problem w przypadku japońskich czy amerykańskich gier jest taki, że działają one w systemie NTSC, zaś u nas obowiązuje PAL. Dlatego w poniższej naszego serwisu gry zwykle przeglądowej. A oto ich lista:

- Ecco the dolphin: Defender of the future (listopad 2001)
- Moto GP 2 (grudzień 2001)
- REZ (grudzień 2001)
- Head Hunter (grudzień 2001)
- Parappa the rapper 2 (styczeń 2002)
- Ace combat 4: Distant thunder (styczeń 2002)
- Everybody's Golf 3 (luty 2002)
- Space Channel 5 v.1 and v.2 (luty 2002)
- Vampire Night (luty 2002)
- ICO (marzec 2002)
- F-355 Challenge (marzec 2002)
- Virtua Fighter 4 (marzec 2002)
- Tekken 4 (wiosna/lato 2002)
- Smash court tennis: Pro tournament (wiosna/lato 2002)
- Ape Escape 2 (wiosna/lato 2002)

Rajd mistrzów



Deskorolkowcy na start

Miłośnicy desek na kółkach chyba nie mogą narzekać na PS2. Ledwo obiecano im trzecią część THPS, a już w zapowiedziach KCEO pojawił się kolejny skejtowy tytuł, czyli ESPN X GAMES Skateboarding. Wydawało się, że widmo nadchodzącego Tony'ego powinno odstraszyć wszystkich od tej tematyki, okazuje się jednak, że jest inaczej.

Założenia tej gry są bardzo podobne do THPS. Gracz wciela się w skatera i bierze udział w przeróżnych wydarzeniach sportowych, jak i pokonuje ulice miast, wykonując różne zadania. Postępy w grze pozwalają na odblokowanie nowych trików, zawodników, tras czy na zakup lepszej deski lub kółek.

Tym, co ma przyciągnąć graczy do ESPN X GAMES Skateboarding, jest zróżnicowanie zadań, dużo większa swoboda ich wykonywania i to nienazwane COŚ, co przykuwa do

Nowa Lara

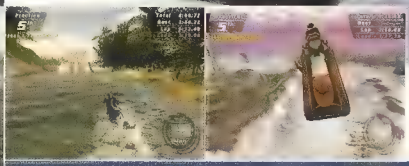
Core Design ujawnił nowe szczegóły dotyczące Tomb Rider: Next Generation. Gierka ma być przygodówką z historią podobną do tej w X-Files. Lara zostaje niesłusznie oskarżona o morderstwo i jest ścigana, niestety nie tylko przez policję. Ucieka do Paryża i tam spotyka się z ludźmi, którzy być może wyjaśnią jej, kto i dlaczego ją wrobił. Akcja gry będzie się toczyła w dwóch dokładnie wymodelowanych miastach - Paryżu i Pradze, a celu rozgrywki na razie nie zdradzimy.

Spodziewajcie się jednak czegoś całkowicie innego niż we wcześniejszych przygodach pani archeolog. A jeśli już o tym mowa, to trzeba napisać, że pojawi się tajemniczy facet, którym będzie można pokierować, zaś poziomy będą całkowicie nieliniowe, więc w końcu gracz będzie miał pełną swobodę ruchów. Ciekawostką jest również fakt, że Lara będzie się uczyła, czyli im częściej będziemy wykonywać jakąś czynność, tym lepiej nasza bohaterka będzie sobie z nią radziła.

Ale to wszystko na razie w ramach spekulacji - Tomb Rider: Next Generation pojawi się pod koniec przyszłego roku.

Splashdown - obrazki

W poprzednim numerze uraczyliśmy was zdjęciami pań promujących tę grę. Tym razem zobaczcie, z czym będziecie mieli do czynienia na ekranie telewizora. Może nie wygląda to tak samo apetycznie, ale zapowiada się całkiem miło.



Grand Theft Auto 3 vs Stuntman

Dwie najciekawsze nadchodzące samochodówki. Która daje większego kopa?

Ile pamięć macie sprawną tak jak my, to przypominacie sobie zapewne, że w poprzednim numerze uraczyliśmy was porównaniem dwóch gier. Doszło wtedy do małego - i nie do końca rozstrzygniętego - starcia między zawodnikami wielkiego formatu, czyli Tekkenem 4 i Virtua Fighterem 4. Dziś przedstawiamy coś odrobinę innego - odrobinę, bo w obu porównywanych grach akcji będzie sporo, tylko że zamiast na ringu, będzie się ona toczyła w betonowej dżungli wielkich metropolii. Cechą wspólną tego i poprzedniego tekstu będzie fakt, że żadna z gier, o których mówimy, jeszcze nie jest dostępna na domowe konsole. Podgrzewanie atmosfery to jest to, co tygryski lubią najbardziej.

KRÓTKA PREZENTACJA

Po pierwsze, trzeba obie gry przedstawić. Tytuł pierwszej z nich - Grand Theft Auto - reprezentuje silną obecnie markę, która u wielu graczy wywołuje przyspieszony puls. Całkiem słusznie, bo gry z tej serii okazały się wielkimi przebojami, które do dziś wracają na ekrany telewizorów i monitorów. Tytuł drugiej gry niekoniecznie coś wam powie - jest ona na rynku nowa. Jednak wszyscy powinni znać twórców Stuntmana. Panowie ci uraczyli nas do tej pory dwoma świetnymi grami, czyli Destrucion Derby i Driver. Tym razem posunęli się jeszcze dalej - zaraz dowiecie się, w jaki sposób.

ODROBINA HISTORII

Seria GTA liczy sobie już kilka lat. Pierwsze dwie części (i dodatki do nich) charakteryzowały się tym, że kamerę umieszczono nad miejscem akcji, czego wcześniej nie było. Gracz wcielał się w rolę przestępcy, który miał do wykonania różne zadania, a środkiem służącym do ich realizacji były kradzieże

samochodów. Trzeba było "pożyczać" auta i przemierzać ulice Liberty City, walcząc z innymi uczestnikami ruchu w korkach, z policją i innymi przeszkodami.

Stuntman jako seria nie ma swojej historii, jednak ludzie z Reflections to inna sprawa. Ci zawsze kochali samochody - klasyczne i do tego zniszczone. Ich pierwsza gra,

Destrucion Derby, sadzała gracza za kierownicą samochodu, by ten ścigał się z innymi zawodnikami. Jedyną cechą różniącą DD od innych wyścigów była możliwość kompletnego zniszczenia przeciwników, co często było również celem samym w sobie. Kolejna gra Reflections przeniosła nas do miasta - jako tytułowy Driver, czyli kierowca, wykonywaliśmy różne zadania na rzecz ciemnych charakterów w grze. Polegało to na jak najszybszym przemierzaniu ulic wielkiego miasta i prawie zawsze kończyło się spektakularnymi pościgami policyjnymi. Nie brakowało oczywiście masy kraks, karamboli, zderzeń i wszelkich związanych z nimi atrakcji.

PREZENTACJA NOWEGO

Gran Theft Auto 3 to pierwsza gra z tej serii, która rozgrywa się całkowicie w trzech wymiarach - i wydaje się, że już sam ten fakt na pewno przyciągnie do niej wielu graczy, choć przecież nie widoczki są najważniejsze. Liczy się to, że zasada gry nie uległa większym zmianom. Znów trzeba będzie kraść auta, użerać się z policją (ale nie tylko) i wykonywać zadania. Tyle tylko, że teraz wszystko będzie miało dużo większy rozmach i stanie się bardziej skomplikowane, żeby nie powiedzieć - realistyczne.

Stuntman będzie trochę podobny do Drivera, ale podobieństwo to będzie naprawdę niewielkie. Tak jak w poprzednich grach Reflections, gracz siądzie za kółkiem pojazdu (bo nie tylko o samochodach tu mowa) i będzie wyczyniał z nim cuda, które zwykłemu kierowcy nawet nie przyszłyby do głowy. I to właśnie będzie clou gry, zresztą jak zwykle w przypadku Reflections. Oczywiście

zadbano też o to, by nowa gierka stała na poziomie, jakiego wymagają od niej dziś gracze. Ale czego innego można się było spodziewać?

HISTORYJKI

W obu przypadkach są one równie nieskomplikowane. Akcja GTA 3

ponownie toczy się w Liberty City, a gracz jako przestępca (kto wie - może posadził go za udział w poprzednich częściach gry) ma to szczęście, że furgonetka, którą jest przewożony, ulega wypadkowi. Nasz bohater oczywiście ucieka, a przy okazji poznaje współwięźnia - faceta, który ma kilka znajomości w lokalnym półświatku. Ta właśnie znajomość przyczyni się do podjęcia naszego pierwszego zlecenia - będzie pierwszym krokiem w wielkiej karierze przestępczej.

Stuntman, tak jak Driver, czyni gracza kierowcą. Tyle tylko że tym razem jest to kierowca, który szaleńcze ewolucje z pomocą pojazdu traktuje jako źródło utrzymania lub dość ekstrawagancki sposób popełnienia samobójstwa. Krótko mówiąc, jest kaskaderem odpowiedzialnym za widowiskowe sceny w filmach. Kręcenie scen filmowym jest motywem przewodnim gry - poczynając od udziału w niskobudżetowych, wręcz "garażowych" produkcjach gracz będzie piął się w górę po szczeblach kaskaderskiej kariery filmowej.

ROZWÓJ AKCJI

W wypadku GTA 3 niewiele wiadomo na temat historii, która będzie w niej opowiedziana. Na razie autorzy zmuszają nas, byśmy się zadowolili garścią ogólników, więc musi to wystarczyć. Gracz, mając kompletną swobodę ruchów, będzie musiał, aby popchnąć akcję do przodu, wykonać ogromną (jaką dokładnie - nie wiadomo) liczbę zadań pierwszo- i drugorzędnych. Środki, jakie będzie stosował do tego celu, nie będą się zbytnio różniły od tych z poprzednich części, jednak pojawi się kilka zmian. Przede wszystkim Libery City w końcu doroblło się podziału doby

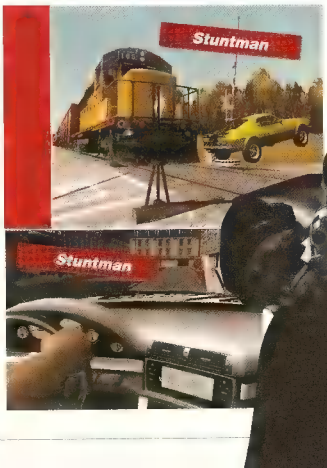
na dzień i noc - i jak nietrudno zgadnąć, element ten będzie miał spory wpływ na sytuację widoczną na ekranie. Niektóre zadania będzie można wykonać tylko o określonej porze dnia - w nocy dużo łatwiej można znaleźć ludzi problematycznych niż spokojnych itp., itd. Kolejną innowacją będzie pojawienie się garażu, który stanie się bazą wypadową gracza, jak i miejscem, gdzie dokonywany będzie zapis stanu gry. Tam też należy parkować skradzione pojazdy, które zamierzamy wykorzystać w późniejszym czasie. Niektóre zadania będą wymagały użycia specyficznych wozów, warto więc wcześniej przygotować się do ich prowadzenia. Na

koniec jeszcze jedna rzecz, jaka pojawiła się w jednej z zapowiedzi - nie mamy pojęcia, czy to jedyny tego typu smaczek w grze, ale chyba będzie można znaleźć ich więcej. Otóż gdy znudzi się nam życie przestępcy, będziemy mogli od niego odpocząć i zająć się - na przykład - pracą taksówkarza, która może nie jest tak dochodowa jak nasze poprzednie zajęcie, ale za to pozwala uniknąć problemów z policją itp.

Historia w Stuntsmanie jest - przynajmniej pozornie - dużo prostsza. Całą grę podzielono na etapy - wspomniane wcześniej sceny w filmach. Każda z nich wymaga od gracza poprowadzenia innego rodzaju pojazdu, wykonania innych ewolucji i na innym terenie. Oczywiście z zadania na zadanie jest coraz trudniej. Poszczególne sceny kończy nie tylko filmowy przerywnik, jest to również dostęp do kolejnej misji. Dodatkową korzyścią jest odblokowanie specjalnych etapów, o których na razie zbyt wiele nie wiadomo, ale znając spaczoną wyobraźnię ludzi z Reflections, można się spodziewać naprawdę ciekawych rozwiązań. Rozgrywka będzie polegała na jak najbardziej spektakularnym przejechaniu terenu, gdzie kręcona jest dana scena. Przed zajęciem miejsca za kółkiem dowiemy się, w których miejscach rozmieszczone są kamery, i ruszamy przed siebie. Umieszczenie kamer jest o tyle istotne, że to właśnie przed nimi mamy zaprezentować dane ewolucje. Im bliżej kamery i im bardziej spektakularna ewolucja, tym więcej otrzymujemy punktów. Ale trzeba uważać - zabicie kamerzysty nie wchodzi w rachubę, zatem potrzebna będzie precyzja, jak i wyobraźnia, poza tym mamy pełną dowolność.

OTOCZENIE

Akcja GTA - jak już zapewne wiecie - będzie się rozgrywać w mieście. Liberty City to nie mała mieścinka, więc samo zapoznanie się z terenem akcji zajmie sporo czasu. Ten z kolei podzielono na cztery obszary, dzielnice, które różnią się nie tylko wyglądem. Wystarczy logicznie rozumować, aby samemu stwierdzić, czym różni się prominencka dzielnica willowa od dystryktu przemysłowego - pełnego fabryk, magazynów i odrapanych kamienic. Oczywiście nie będziemy oglądać tylko budynków i ulic. Wkoło pełno będzie samochodów i ludzi mających swoje sprawy do załatwienia, będzie też policja, konkurencja, zaułki pełne oprychów, słowem - miasto jak miasto.



Większość etapów Stuntmana rozgrywa się w sztucznie przygotowanym otoczeniu miejskim, ale nie raz trzeba będzie przenieść się w plener czy jeszcze dziwniejsze miejsca. Ogólnie rzecz biorąc, otoczenie, w jakim będziemy grać, przedstawia się bardzo ciekawie, szczególnie jeśli wziąć pod uwagę jego przygotowanie pod wykonywane przez nas kaskaderskie zadania. Nic jeszcze nie wiadomo na temat dynamiki terenu, po którym będziemy się poruszać, czyli upadających latarni, latających kubłów na śmieci itp., ale spodziewamy się, że wszystko będzie w porządku.

POJAZDY

W tym przypadku nasze informacje są najbardziej skromne. W GTA oprócz możliwości poruszania się na własnych nogach będzie również można ukraść każdy pojazd, jaki tylko znajdziemy - od motorynki po szkolny autobus. Dostępność pojazdów ma być różna w zależności od dzielnicy, w jakiej szukamy, ale nie możemy powiedzieć nic więcej na temat ich ilości i różnorodności.

Podobnie ma się sprawa w przypadku Stuntmana. Ilość pojazdów czy możliwość wyboru któregoś przed akcją - to jedna wielka niewiadoma. Wiadomo natomiast, że na pewno nie będą to tylko i wyłącznie samochody. Sami popatrzcie na obrazki - widać tam trójkołowce, transportery opancerzone i wiele innych wózków. Zapowiada się zatem ciekawie, szczególnie że autorzy zadbali o jak najlepsze odwzorowanie modeli i co najważniejsze w tej grze - wpływ uszkodzeń na zachowanie prowadzonego pojazdu.

WIDOCZKI

No, sami widzicie, wszystko ładne i piękne, pełne szczegółów i w ogóle. Jednak dopóki nie zobaczymy obu gier w akcji, nie powiemy nic więcej na ten temat.

PODSUMOWANIE

Sami chyba przyznacie, że porównanie obu tych gier nie może w żaden sposób przebiegać na zasadach pojedynku. W każdej z nich cel jest inny, sposób realizacji również - inne są założenia... wszystko oprócz dwóch elementów wspólnych, czyli AKCJI i jeszcze raz AKCJI. Obie gry zapowiadają się tak samo ciekawie i obie na pewno staną się niesamowitymi przebojami, podbijając wszelkie listy przebojów. Nie zaoszczędzicie na dwie naraz?

PREMIERA 23.10.2001

The Watchmaker

ZEGARMISTRZ

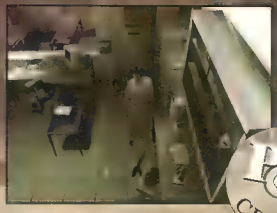
79,90 CENA

ZBADAJ TAJEMNICĘ NIEŚMIERTELNOŚCI

THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ

jest grą przygodową rozgrywającą się w wielkim austriackim [illegible]. Gracz [illegible] wcieli się to w detektywa, to w prawniczkę, których zadaniem jest [illegible] wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie [illegible] i nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć [illegible]. CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.

PL



PC CD ROM

SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH

Red Faction

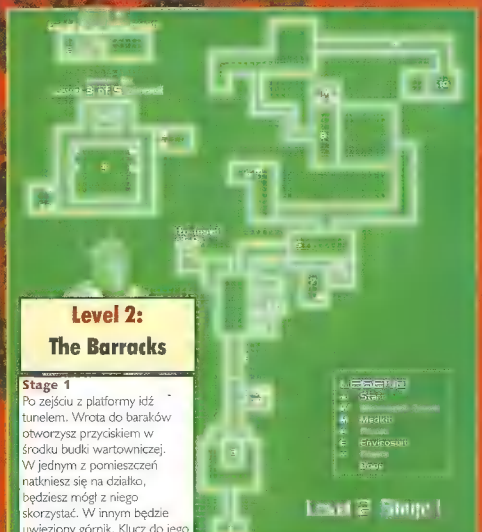
Samodzielne ukończenie 'Red Faction' nie jest szczególnie trudne. Mówiąc wprost - najczęściej należy iść tam, gdzie można. Aby jednak rozgrywka nie była zbyt monotonna, twórcy przygotowali kilka momentów, w których trzeba się chwilę zastanowić nad znalezieniem dalszej drogi. Ta solucja powinna wam ułatwić zadanie.

Level 1: The Mines of Ultor

Stage 1
Zaczynasz w punkcie oznaczonym gwiazdką. Po zdobyciu pierwszej broni rozpocznij eksplorację chodników kopalni. W miejscach oznaczonych kółkiem z krzyżem w środku możesz przebić się do sąsiednich pomieszczeń. Kieruj się korytarzami prowadzącymi w górę - w kierunku "Guard Station".

Stage 2
Po załatwieniu gościa z rakietnicą wskocz do wody i wyjdź z drugiej strony pomieszczenia. Po przejściu przez duże wrota idź dalej. Dotrzesz do pomieszczenia, gdzie znajduje się pojazd wiertniczy. Możesz dalej pojechać w jego wnętrzu - niestety niedaleko. Nie przebijesz zapory energetycznej, ale przejdziesz na piechotę przez drzwi po lewej stronie. Kieruj się do małych drzwi na wprost.

Stage 3
Po wyjściu po cichutku z tunelu bez zbędnej strzelaniny powinieneś przejść pomostem do następnego tunelu. Po wyjściu z niego dobiegnij do dużej platformy, która zjedzie na dół. Pojedź nią w górę.



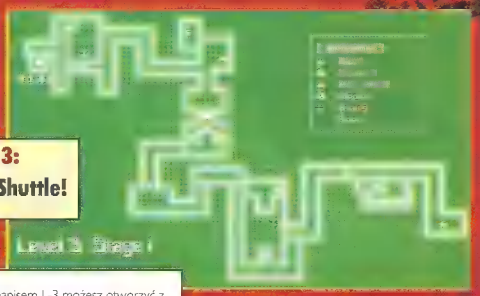
Level 2: The Barracks

Stage 1
Po zejściu z platformy idź tunelem. Wrota do baraków otworzysz przyciskiem w środku budki wartowniczej. W jednym z pomieszczeń natkniesz się na działko, będziesz mógł z niego skorzystać. W innym będzie uwięziony górnik. Klucz do jego celi znajduje się na stole w tym samym pomieszczeniu.

Łażąc po schodach dotrzesz na trzecie piętro. Jest tam duża sala z działkiem wyposażonym w pociski eksplodujące. Użyj go. Na dole kieruj się do drzwi z napisem "Cafeteria". Dotrzesz do pomieszczenia z szybem wentylacyjnym. Wejdź do środka i dalej na korytarz. Na jego końcu małą drabinką po lewej wejdź wyżej i dojdź do zalanego szybu windy. Wejdź drabinką do góry. Gdy dotrzesz do uszkodzonego miejsca, zejdź na gzyms niżej. Będą przy nim drzwi, którymi dotrzesz do drugiego szybu. Wspinaj się dalej w górę. Po gzymsie wejdź do pokoju.

Kilka map i ich opisów. Pomijając te oznaczenia na mapkach:

Level 3: Get in the Shuttle!



Stage 1
Zamknięte drzwi z napisem L-3 możesz otworzyć z pokoju kontrolnego. Do pokoju dostaniesz się albo przez drzwi po lewej stronie, albo szybem wentylacyjnym z wejściem też po lewej stronie. W pokoju kontrolnym otwórz drzwi. Idź dalej, aż dotrzesz do windy prowadzącej do "Docking Bay East".

Stage 2
Tu okaże się, że nie zdążyłeś na statek odlatujący z innymi rebeliantami. Aby przejść dalej, musisz pójść do "Control Room" i przyciskiem na pulpicie zamknąć wrota hangaru. Następnie do windy i w dół.

Stage 3
Przy wrotach z napisem "Restricted Area 3" przygotuj się, gdyż za nimi czeka duży i nieźle uzbrojony Bot. Po użyciu kilku rakiet skorzystaj z małych bocznych drzwi, aby dostać się wyżej. Znajdziesz tam pomieszczenie z pulpitem i przyciskiem otwierającym duże wrota. Za nimi będzie czekała winda.

Level 4: In Search of the Red Faction Base

Stage 1
Zjeżdżając windą zauważysz, że w szybie na jednej ze ścian jest umieszczona drabinka. Gdy winda zjedzie na głębokość 100 metrów, wejdź na drabinkę, potem w porośniętą roślinami dziurę. Wyjdziesz z niej na skalną półkę, na której ktoś nieopatrznie pozostawił karabin snajperski. Gdy już zrobisz z niego właściwy użytek, a następnie zejdziesz na dół, przekonasz się, że brama jest uszkodzona. Użyj ładunków wybuchowych. Dwie, trzy sztuki i obchodzimy wrota. Dochodzimy do kolejnej półki skalnej i zdejmujemy upartego snajpera. Teraz długi skok w dół, do wody. Wychodzimy na przeciwległym brzegu i idąc za lampami wspinamy się na górę. Idź dalej, aż dotrzesz do pionowego szybu otoczonego metalową rampą. W jednym miejscu rampa ta dochodzi do skalnej ściany. Tam też dochodzi rynna z szybu. Należy na nią wskoczyć, podejść do środka szybu i spaść w dół.

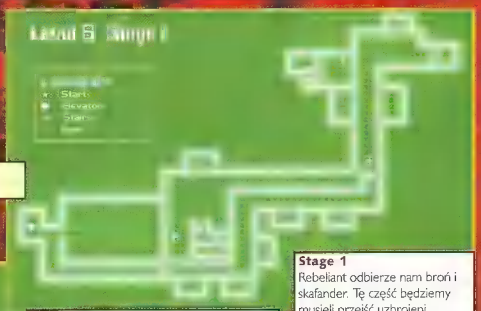
Stage 2
Gdy dotrzesz do planszy z wagonikiem kopalnianym, najpierw za pomocą pulpitu włącz wagonik, potem szybko do niego wskocz, a gdy będzie jechał w górę, wyskocz do szybu wentylacyjnego z dużym wiatrakiem. Schyl się i przejdź w głąb szybu. Dojdziesz do kolejnego wiatraka, a kiedy go miniesz, spadniesz na platformę pod nim. Po drabinkach wejdź na górę. Na jednej z platform znajdziesz przycisk na ścianie. Wyłącza on chwilowo duży wentylator w suficie. Szybko wejdź po drabince na wyższą platformę i wskocz na łopatkę wentylatora, zanim ten ruszy. Po łopatce przejdź na środek wiatraka, zeskocz na drugą łopatkę i po niej dojdź do przeciwległej platformy. Wejdź do kolejnego szybu wentylacyjnego. Wyjdziesz z niego w jaskini z kruszarką skał. Idziesz dalej do ruchomego pomostu. Jeśli most jest schowany, strzel w przełącznik na ścianie po drugiej stronie przepaści.

Level 5: Geothermal Plant

Stage 1
Dojdź do instalacji elektrowni geotermicznej. Musimy dokonać jej sabotażu. W tym celu należy uszkodzić pięć systemów.

1) "Water Control". W pomieszczeniu kontrolnym tego systemu zejdź na dół i na pulpicie włącz przycisk.
2) "Lava Control". W tym pomieszczeniu odnajdź rzekę lawy za siatką drucianą. Przy niej, na ścianie, jest zawór. Przekręcenie go uszkadza ten system.
3) "Turbine Room". Po zejściu na dół pomieszczenia znajdziesz kolejny zawór. Oczywiście przekręć go.
4) "Water Reclamation". Będą tu stały dwie duże pompy. Zniszcz je za pomocą materiałów wybuchowych.
5) "Main Control". Tu podejdź na samym końcu. Będzie tam technik, który pomoże nam uszkodzić system. Najpierw odszukaj pulpit z przyciskiem, a następnie jednocześnie z technikiem wciśnij przycisk.

Stage 2
Po zniszczeniu systemów wróć do drzwi, których wcześniej nie udało się otworzyć. Prowadzą do podziemnej przystani. Wskocz na rusztowanie, na którym podwieszona jest łódź. Po rusztowaniu dojdź do przycisku pozwalającego ręcznie zwolnić zaczep, na którym się ona znajduje. Gdy łódź będzie w wodzie, wsiądź do niej i zacznij podróż. Podążaj za białymi światłami. Gdy dotrzesz do podwodnej instalacji, przez tunel wpłyń do wewnętrznego basenu. W korytarzu skieruj się do śluzy prowadzącej na dół. Dotrzesz do stacji kolejki. Uruchom ją, a dotrzesz do schodów prowadzących w górę. Obok nich będzie czekał jeden z rebeliantów.



Stage 1
Rebeliant odbierze nam broń i skafander. Tę część będziemy musieli przejść uzbrojeni wyłącznie w pistolet z tłumikiem i własny spryt. Unikaj strażników i kamer. Idź w prawo. Dostań się do windy na końcu korytarza.

Level 6: Administrative Complex

Stage 2
Na tym poziomie musisz dostać się do kolejnej windy. Najlepiej zrobić to ze schowaną bronią. Po wyjściu z windy - na wprost, prawymi schodami w górę. Dalej prosto, zejdź prawą stroną kolejnych schodów i biegiem do windy na wprost.

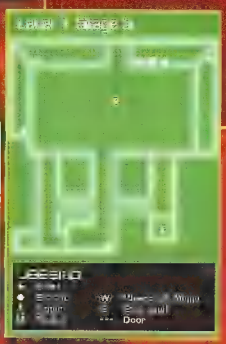
Stage 3
Na tym poziomie jest gęsto od kamer. Musisz je likwidować, ale uważaj, by nie wejść w zasięg któregoś z obiektywów. Postaraj się dyskretnie dotrzeć do sali, gdzie będzie wejście do biura Gryphona. Zabierz go z biura i postaraj się w całości doprowadzić do wyjścia w dalszej części poziomu.

Level 7: Escorting Gryphon

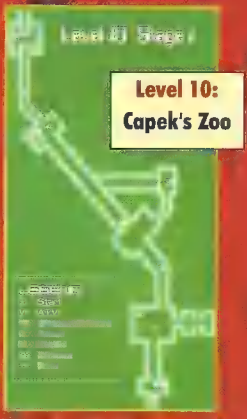
Stage 1
Wyprowadź Gryphona do podziemi. Pomoże ci wyłączyć pierwszą zaporę energetyczną. Następnie przyciskami wyłączy zaporę w sterowni. Gdy dojdziesz do warsztatu naprawczego, poszukaj magazynu części zamiennych. Z boku będzie winda z kolejnej sterowni, skąd odblokujesz wrota wyjściowe z magazynu i kolejną zaporę. Gdy już oczyścisz magazyn, Gryphon pokaże ci ukryte za skrzyniami przejście. W ten sposób dotrzesz do kolejnej bramy. Tu niestety strażnicy stracą zaufanie do naszego zakładnika i dalszą drogę będziesz musiał wybić ogniem. W pomieszczeniu za wrotami trafisz na sterownię i zamkniętą śluzę. Granatem poszerz okna sterowni i po wejściu do niej za pomocą przycisku na ścianie otwórz śluzę. Wprowadź do niej Gryphona i ponownie wciśnij przycisk, dzięki czemu otworzą się drugie drzwi śluzy. Tak dojdziesz do windy, która zwiezie cię do dużej sali. Na jej środku znajdziesz kolejny pojazd, tym razem latający. To Asy Fighter. Z sali wylatujesz, korzystając z drzwi w suficie.

Załatwianie Bota

Stage 2
Dolecisz do olbrzymiej skalnej sali z zabudowaniami. Po usunięciu przeciwników wylądu i idź do windy z lewej strony.



Stage 3
Kolejna trudna plansza. Najpierw musisz zaprowadzić Gryphona do platformy wyglądającej jak przeszklona sterownia. Na poziomie tym są trzy wrota prowadzące do olbrzymiej sali, w której przebywa bardzo wredny i uparty Bot. Opis, jak go załatwić, znajdziecie w ramce. Po zniszczeniu Bota zjawią się rebelianci. Przejmą Gryphona, ale ciebie zostawią. Dalej będziesz musiał radzić sobie sam.



Level 10: Capek's Zoo

Level 8: Medfac

Stage 2
Po skorzystaniu z windy spotkasz okrutnego doktora Capeka. Niestety nie zdołasz mu nic zrobić.

Stage 1
Schodzisz na dół sali, gdzie są otwarte wrota. Zauważysz, że na jednej ze ścian jest drabinka. Trafisz nią do szybu wentylacyjnego. Dotrzesz nim do poziomu medycznego. Najpierw przez korytarze kierujesz się do drzwi oznaczonych napisem "Security Checkpoint". Następnie kolejnymi korytarzami i rampami udaj się do biura, w którym będzie siedział facet przy biurku. Zastrzel go, by za pomocą przycisku na jego biurku odblokować drzwi do zastrzeżonego obszaru (Restricted Access).

Level 9: Chasing Capek

Stage 1
Pobiegnij za uciekającym oprawcą. Będziesz wędrował korytarzami, półkami skalnymi, przez zalane jaskinie, zatopione tunele, aż dotrzesz do sali z reflektorami na dnie. Uważaj, bo po drodze natkniesz się na miejscową faunę. W zalanej sali z reflektorami za skałami będzie ukryty kolejny korytarz.

Stage 1
Wędrując dalej, dotrzesz do samochodu terenowego. Za pomocą działka na platformie oczyść teren, a następnie wskocz za kierownicę i pojedź dalszymi tunelami. Dotrzesz do sali z solidną kratą. Aby ją otworzyć, wykuj przejście obok, a gdy będziesz po drugiej stronie, za pomocą pulpitu przesuń ją. Dotrzesz do ruchomego mostu - będzie zablokowany. Skocz w głęboką wodę przez dziurę w podłodze jaskini. Podążając za światłami, dotrzesz do zalanej pieczary. W suficie będzie dziura z drabinką.

Level 10: Capek's Inn

Stage 2
Trafisz do hangaru. Tam, korzystając z przycisku na pulpicie ściennym, spuść łódź podwodną i dalszą podróż odbędziesz w bardziej komfortowych warunkach.

Stage 3
Dotrzesz do kolejnej sali z dziurawym sufitem. Po zrobieniu małych porządków kieruj się do korytarza przegrodzonego dwoma pionowymi prętami. Na jego końcu czeka cię duża niespodzianka. Zlikwiduj ją, strzelając z karabinu długimi seriami prosto w pysk stwora.

Level 11: Capek's Inner Sanctum

Stage 1
Dalej możesz pójść prosto albo otworzyć kratę w podłodze i zejść na dół. Jeśli wybierzesz tę drugą drogę, spotkasz kolejnego stwora. Tak czy inaczej, dotrzesz do przepaści, nad którą będzie przerzucony most i kładka. Korytarzami dotrzesz do windy.

Stage 2
Na kolejnym poziomie, oprócz kolejnych korytarzy, znajdziesz też cele, gdzie będą przetrzymywane obiekty nieudanych eksperymentów Capeka.

Stage 3
Po wyjściu z windy czeka cię jeszcze garstka strażników, a trochę dalej laboratorium, gdzie spotkasz samego Capeka. Strzelaj ostro, aż sprowadzisz go na dół. Jeśli zabraknie ci pocisków, szybko skocz do drzwi w górnej części pomieszczenia. Zaraz obok nich ktoś urządził mały składzik. Gdy już rozliczysz się ze złoczyńcą, wyjdź przez drzwi w górnej części sali. Dojdziesz do śluzy.

Level 12: A Canyon Ride to the Comm Center

Stage 1
Dotrzesz do samochodu terenowego. Za kierownicą będzie czekał jeden z rebeliantów. Stań przy działku dźipa i oczyszczaj drogę przejazdu. Gdy dojedziesz do końca kanionu, zauważysz łagodne zbocze z leżącym na nim głazem. Zasłania on przejście do korytarza. Na jego końcu znajduje się jaskinia z oczkiem wodnym. Zanurkuj w nim. Dalej wędrując korytarzami i półkami skalnymi stopniowo wespnij się ku górze.

Będąc na najwyższej półce, wejdź do rozwalonej wcześniej kratki wentylacyjnej. Przeskocz na półkę skalną obok, a następnie, używając eksplodujących zabawek, przebij się do szybu wentylacyjnego i powędruj nim w górę.

Level 13: The Comm Center

Stage 1
Mnóstwo przeciwników, a na końcu - winda.

Stage 2
Korzystając ze schodów skieruj się na górę do centrali komunikacyjnej. Podejdź do terminala pod oknem, obok napisu "Satellite Control", i użyj go. Tymi samymi schodami wycofaj się w dół i idź do śluzy.

Level 14: Destroy the Missile Battery

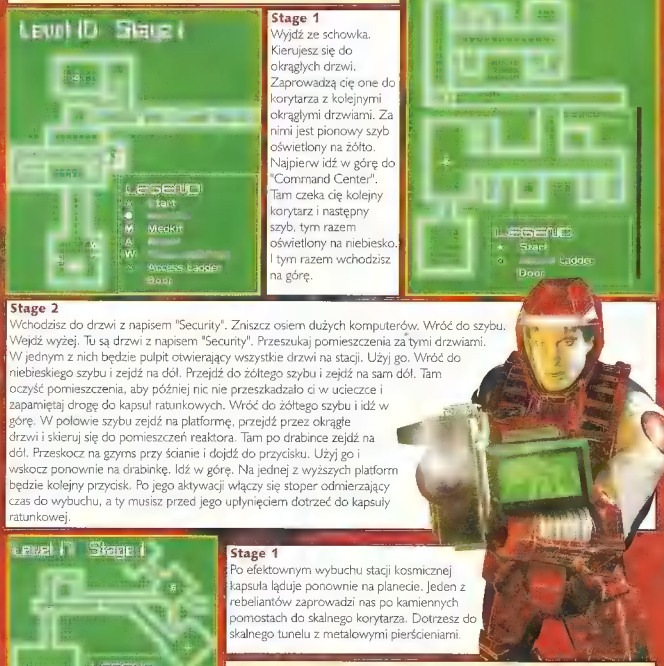
Stage 1
Po wyjściu z windy trafisz na poligon, gdzie testowana jest nowa broń. Przebij się przez ten teren, wejdź do bazy i korytarzem zejdź w dół do kolejnej śluzy. Trafisz do tunelu podziemnej kolejki. Dojdziesz nim do składziku sprzątacza, a z niego na peron. Po opróżnieniu peronu ze zbędnych pasażerów wejdź do wagoniku kolejki.

Stage 2
Wagonik zatrzyma się na peronie. Jeśli masz sporo energii, pancerz, amunicję, trochę czasu i pałasz żądzą krwi, możesz z niego wysiąść i chwilkę zaszaleć. Jeśli nie, jedź dalej. Wysiądź. Idź przez drzwi prowadzące do "Security Station". W środku będzie przycisk otwierający wrota prowadzące dalej. Gdy będziesz przeszukiwać pomieszczenia, trafisz do sali z terminalem uruchamiającym baterie rakietowe. Po dokonaniu sabotażu wyrzutni biegiem wróć na peron i wejdź do wagonika.

Level 15: Getting on the Shuttle

Stage 1
Wagonik rozbija się. Wyjdź przez okienko w dole przechylonego wagonu. Dotrzyj do transportera gąsienicowego. Wejdź do niego i wyjedź drzwiami z napisem "Airlock". Skieruj się do portu kosmicznego. Spiesz się, żeby zdążyć na start promu. Gdy dojedziesz do portu, wyskocz z transportera i małymi drzwiami idź do pomieszczenia, gdzie ładowane są bagaże. Wskocz na pas transmisyjny. Małą windą wjedź w górę i wejdź do wnętrza promu. Pobiegnij na koniec sali i kolejną windą wjedź na wyższy poziom. Po lewej stronie w podłodze będą rozsuwane drzwi. Gdy podejdziesz, odsłoni się mały schowek. Wejdź tam. Prom startuje.

Level 16: The Ultor Space Station



Stage 1
Wyjdź ze schowka. Kierujesz się do okrągłych drzwi. Zaprowadzą cię one do korytarza z kolejnymi okrągłymi drzwiami. Za nimi jest pionowy szyb oświetlony na żółto. Najpierw idź w górę do "Command Center". Tam czeka cię kolejny korytarz i następny szyb, tym razem oświetlony na niebiesko. I tym razem wchodzisz na górę.

Stage 2
Wchodzisz do drzwi z napisem "Security". Zniszcz osiem dużych komputerów. Wróć do szybu. Wejdź wyżej. Tu są drzwi z napisem "Security". Przeszukaj pomieszczenia za tymi drzwiami. W jednym z nich będzie pulpit otwierający wszystkie drzwi na stacji. Użyj go. Wróć do niebieskiego szybu i zejdź na dół. Przejdź do żółtego szybu i zejdź na sam dół. Tam oczyść pomieszczenia, aby później nic nie przeszkadzało ci w ucieczce i zapamiętaj drogę do kapsuł ratunkowych. Wróć do żółtego szybu i idź w górę. W połowie szyby zejdź na platformę, przejdź przez okrągłe drzwi i skieruj się do pomieszczeń reaktora. Tam po drabince zejdź na dół. Przeskocz na gzyms przy ścianie i dojdź do przycisku. Użyj go i wskocz ponownie na drabinkę. Idź w górę. Na jednej z wyższych platform będzie kolejny przycisk. Po jego aktywacji włączy się stoper odmierzający czas do wybuchu, a ty musisz przed jego upłynięciem dotrzeć do kapsuły ratunkowej.

Stage 1
Po efektownym wybuchu stacji kosmicznej kapsuła ląduje ponownie na planecie. Jeden z rebeliantów zaprowadzi nas po kamiennych pomostach do skalnego korytarza. Dotrzesz do skalnego tunelu z metalowymi pierścieniami.

Level 17: Destroy the Missile Battery

Stage 2
Ta droga prowadzi do metalowego mostu. Gdy go miniesz, trafisz do jaskini, gdzie będą wrota bronione przez dwa działka. Wejdź do bramy, za nią będzie korytarz, który zaprowadzi nas do śluzy. Jak się okaże, jest to pułapka.

Stage 1
Na szczęście rebelianci szybko uwolnią cię z celi. Po odzyskaniu skafandra i uzbrojenia poszukaj windy.

Level 18: Getting out of Jail

Stage 2
Przechodząc przez pokoje, trafisz do centrum komputerowego, w którym pracuje Hendrix. Od tej chwili stajesz się jego eskortą. Poprowadź go do windy, pilnując, by nie stała mu się krzywda.

Stage 3
Odnajdź pomieszczenie generatora. Zejdź po drabince w dół i poszukaj przycisku z napisem "Power". Wróć na górę i opuść ten poziom.

Level 19: The Final Battle

Stage 1
Idź dalej, likwidując po drodze wszystkich "przeszkadzaczy". Trafisz na zablokowane wrota - Hendrix pomoże ci je otworzyć. Idź dalej. Zanim otworzysz następne wrota, lepiej stań przed Hendrixem, aby w razie kłopotów zadziałać jak "żywa tarcza". Gdy wejdziesz do hangaru, Hendrix pobiegnie do pokoju kontrolnego. Nie musisz mu towarzyszyć. Po oczyszczeniu pomieszczenia i ładowni statku wejdź po rampie do pokoju wyżej. Będzie tam kanał wentylacyjny. Dotrzesz do sterowni umieszczonej w hangarze myśliwców. Wejdź do hangaru, potem do podstawionego statku. Wyleć przez wrota widziane na wprost. Czeka cię ostra walka, aż dotrzesz do wrót umieszczonych po prawej stronie korytarza. Tu spotykasz Masako. Ona również ma lewitujące pole siłowe. Pokonaj ją, używając najcięższego sprzętu. Uruchom olbrzymią platformę, która zwiezie cię na dół - tam będzie Eos, a obok niej bomba z tykającym zegarem. Wyłącz bombę, stosując odpowiednią kombinację strzałek (dobieraną losowo). Teraz pozostało ci już tylko obejrzeć animację końcową.

KONKURS

Stwórz swojego Quake'a!

Już wkrótce za sprawą firmy LEM do sklepów komputerowych w całym kraju trafi program 3D Game Maker, dzięki któremu każdy, niezależnie od programistycznych umiejętności, będzie mógł stworzyć własną grę 3D.

[illegible] quizy.pl lub actionplus.com.pl

[illegible]

1. Gra [illegible]
2. Gra [illegible]
3. Gra [illegible]

A jakie są nagrody?

1. Specjalny dyplom/certyfikat "Twórcy gier komputerowych Action Plusa".
2. Gry komputerowe ufundowane przez firmę LEM.
3. Publikacja najlepszych gier na stronie www.actionplus.com.pl

Na realizację waszych pomysłów czekamy do końca roku.

LEM LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA

[illegible]

Mech Commander 2

Walki robotów

MechCommander rozpoczął swoją karierę dzięki firmie FASA i grze planszowej Mech Warrior. Obecnie Mech Warrior i MechCommander to dwie odmienne, chociaż tematycznie nadal sobie bliskie gry komputerowe. Recenzję MechCommandera 2 zamieściliśmy we wrześniowym AP. Dzisiaj natomiast garść porad dla zawodników, którzy postanowili przejąć dowodzenie nad batalionem BattleMechów.

Gwoli przypomnienia, MechCommander 2 to gierа z rodziny real-time combat, gdzie przechytrzenie wroga oznacza zwycięstwo. Rzeczownik "przechytrzenie" należałoby tu wyraźnie zaakcentować. W MC 2 siła metalowych ramion nie jest tak istotna jak strategia. Olej w stawach mechów jest równie ważny jak olej w twojej głowie.

Poniżej spostrzeżenia, które zanotowałem podczas ciężkich walk na froncie Mech Commandera 2.

1 Studiowanie mapy

Kiedy wystartujesz misję, naciśnij pauzę i poświęć kilka chwil na obejrzenie planszy. Zwróć uwagę na umiejscowienie wieżyczek strzelniczych, zakładów naprawczych, bunkrów z zasobami i ciężarówek. Niektóre załadowane ciężarówki pojawią się do dopiero na skraju mapy, więc miej oczy otwarte w trakcie całej misji. Wypróbowanym trikiem ułatwiającym odnalezienie zakładów i innych struktur jest podążanie drogą za transportami ciężarówek. Warto też wiedzieć, że większość obiektów militarnych jest ze sobą połączonych (drogami oczywiście). Również z centrami cywilnymi.

2 Kangur

Dobrą metodą na szybsze przemieszczanie mechów jest zastosowanie trybu podskoków zamiast zwyczajowego chodzenia/biegania. Mechy są wówczas wyraźnie szybsze. Wadą tego rozwiązania jest to, że ułatwisz przeciwnikowi zlokalizowanie swoich jednostek. W przypadku nielicznego oddziału może się to okazać śmiertelne w skutkach.

3 Naprawy i udzielanie pomocy

Punkty naprawcze, RPs, nie przechodzą na następną misję. W kolejnej dostaniesz nowe. Dwa najważniejsze systemy, które możesz zakupić, to Repair Trucks (wozy naprawcze) i Salvage Planes (samoloty ratunkowe). Repair Trucks mogą naprawić uszkodzenia pancerza i uzbrojenie z wyjątkiem utraconych w walce kończyn (które są oczywiście zintegrowane z jakąś armatą).

W niektórych misjach będziesz mógł zdobyć Mech Bays (są to większe, ulepszone wersje Repair Trucks). Z kolei samoloty ratunkowe mogą uruchomić każdego, nie do końca rozbitego mecha. Oczywiście musi on jeszcze dotrzeć do punktu naprawczego, co w wypadku bitewnego rozgardiaszu może się nie powieść. Ocalałe, lecz uszkodzone jednostki są praktycznie bezwartościowe w trakcie misji (na dodatek możliwości naprawcze Repair Trucks i Mech Bays są ograniczone), ale jeśli zreperujesz je pod koniec zadania, w nowej misji będziesz miał jednostki sprawne na 100%. Wykorzystaj po prostu wszystkie jednostki RP, gdy cel misji zostanie osiągnięty, a przed wyjściem mechów z planszy.

Rozbijając mechy przeciwnika pamiętaj, że poważnie uszkodzone, nieruchome jednostki wysokiej klasy możesz przejąć jak swoje (właśnie dzięki samolotom ratunkowym). To niezwykle opłacalne, bowiem możesz zyskać bardzo dobrego mecha praktycznie za bezcen.

4 Zasadzka

Istnieje pewien sposób, który pozwala łatwo wyłączyć jednostki wroga. Wystarczy podrzucić im przynętę i uciekać przed pościgiem. Znęcony łatwym łupem przeciwnik rozwinie swój oddział w tyralierę lub węża. Przy oddziale złożonym z jednostek o różnej prędkości brygada rozbije się na mniejsze grupy. Możesz wówczas wyłuskać mechy wroga. W powyższym zadaniu pomocne jest również ukształtowanie terenu. Zwróć na to uwagę przed realizacją zasadzki.

5 Przejmowanie wieżyczek strzelniczych

To niebezpieczne i ryzykowne zadanie, lecz niezwykle dla ciebie opłacalne (jeśli się powiedzie). Masz wówczas piątą kolumnę na tyłach wroga. To rzecz, która może przesądzić o losach bitwy. Nie zapominaj jednak, że wróg może zastosować podobną technikę i odbić zdobyte przez ciebie wieże.

Trik polega na tym, żeby dostać się do Centrum Kontroli. Jeżeli w pobliżu obiektu nie ma wrogich jednostek, wystarczy, że wyślesz do Centrum swojego mecha. Przy okazji pojawi się też informacja o tym, które wieże strzelnicze są kierowane przez daną strukturę. Nawet jeśli Centrum Kontroli jest bronione przez wieże strzelnicze, sprawa może się udać, ale pod warunkiem że wyślesz z misją szybkiego mecha i dopisze ci szczęście. Oczywiście staraj się jak najdłużej pozostać niezauważonym. Wykorzystaj ukształtowanie terenu, naturalne osłony i chwilę, gdy wieża nie jest skierowana w twoją stronę. O ile akcja się uda, uważaj, aby wróg nie odebrał ci zdobyczy. W podobny sposób możesz przejąć Gate (bramy), co spowolni wroga, który będzie musiał wówczas zniszczyć fortyfikacje.

Alien Nations II

Buduj, rządź, odkrywaj, walcz

Alien Nations II to gra strategiczna firmy JoWood, której akcja rozgrywa się w niezwykłym, baśniowym królestwie zamieszkiwanym przez trzy wyjątkowe nacje. Gra zapewnia przeżycie niesamowitych przygód, oferuje przepiękne widoki baśniowych krain i kolorowych miast, pozwala budować wielkie osady, odkrywać nowe lądy i bronić granic. Można podporządkowywać sobie inne nacje, tocząc z nimi wojny czy też doprowadzając do dominacji gospodarczej. Jednak można też jednoczyć siły we wspólnej walce przeciwko jednemu wrogowi. A to wszystko dzięki Alien Nations II. I mimo ostrzeżenia na temat epilepsji umieszczonego na pierwszej stronie instrukcji jest to gra na tyle wciągająca, że warto podjąć rzucone przez nią wyzwanie. Aczkolwiek aby nie ryzykować zbędnych ataków epilepsji wywołanych zbyt długim graniem, pozwolę sobie zasugerować kilka podstawowych rad, jak szybko i sprawnie pokonać przeszkody stawiane przed nami w grze.

Trzy rasy

W grze mamy do dyspozycji trzy rasy. Są to Pimmonowie, Amazonki i Sajikisowie. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki i różni się umiejętnościami. Dla przykładu - podczas walki Pimmonowie są dość silni, ale ich ataki są powolne. Amazonki mają lepszą broń, ale za to dysponują słabszą siłą. Natomiast Sajikisowie atakują szybko, ale zadają mniejsze obrażenia. Dlatego planując atak na wrogą nację, jak i wybierając taktykę, należy wziąć pod uwagę siłę przeciwnika oraz jego możliwości.

MIESZKAŃCY

Pimmonowie

Jest to bardzo przyjazna i dobroduszna nacja, która uwielbia śpiewy z przyśpiewkami. Oprócz tego kocha ludzkie jedzenie, picie, głośne śpiewy i dobrą zabawę w towarzystwie przyjaciół. Naród ten lubi oddawać się w jednostkach grupowe hałdowe groby, wybierając do pochówku jednego ulubionego członka. W jego kulturze ogromne znaczenie ma tatuowanie, ilustrujące losy i przeżycia danej osoby. Pimmonowie dzielą się na: Kapłanów, Inżynierów i Hunterów.

Sajikisowie

Nacja ta czerpie wielką przyjemność z zdobania figli i psikusów innym narodom. Kolejnym ich ulubionym zajęciem jest zabawa i upijanie się tak mocno, aby leżeć pod stołem. Dlatego do zamieszkania wybierają ustronne, gdzie rosną kaktusy, z których przygotowują swój alkoholowy napój, zwany mescalo halmsowe. Aby rozgrzewać się w walki, piją napój [illegible] Wśród Sajikisowi fo- wyróż- [illegible] Vikari.

Amazonki

Dla nich zabawa bez tańca i muzyki to zwykła nuda, dlatego słyną ze wspaniałych zabaw tanecznych organizowanych wokół ogniska. Jednakże to także bardzo dumny naród, który nie wahyli głowy przed wrogiem i będzie walczył do końca. Wolą życie w [illegible] nie w górach. Jednak najczęściej [illegible] w lasach, gdzie rosną jagody, z których wyrabiają pyszne jagodowe placki (uwielbiane także przez inne nacje). Jest to nacja, wśród [illegible] wyróżnić można [illegible] dzi: o [illegible] i [illegible] Amazonek to: Gardzicielki, [illegible] i Amazonki.

Ścinaj drzewo!

W Alien Nations II nie ma bezpośredniej kontroli nad poszczególnymi mieszkańcami wioski, dlatego nie można nakazać np. drwalowi, by ścinał drzewa. Jednak istnieje sposób na wydanie polecenia, w wyniku którego określone drzewo zostanie ścięte. Pamiętając, że surowce ulegają wyczerpaniu, warto korzystać z nich efektywnie - kiedy chcemy wybudować np. dom, to róbmy to w miejscu, gdzie znajduje się drzewo. Szkoda marnować bogactwa naturalne, które w późniejszym etapie gry mogą być przydatne.

Taczki w dłonie!

Ważnym mieszkańcem wioski jest tragarz. Dobrze, jeśli w osadzie znajduje się wiele tych jednostek, bowiem z czasem powstaje coraz więcej różnych struktur, podczas budowy których niezbędna jest ich pomoc - dostarczanie surowców. Aby ułatwić tragarzowi pracę i przyspieszyć czas dostaw towarów, warto zaopatrzyć go w taczkę. Mimo że taczki można produkować dopiero na drugim etapie ewolucji, wcześniej i tak można je kupić u latających kupców - oczekiwanie z tym na przejście do wyższego etapu rozwoju cywilizacyjnego jest nieopłacalne, ponieważ wtedy będą drogo kosztować. Inną rzeczą, która przyspieszy i ułatwi pracę tragarza, jest budowa dróg. Nie należy jednak budować ich wszędzie - wystarczą tylko główne trasy, co pozwoli zaoszczędzić cenny kamień, który jest wartościowym towarem zamiennym.

Paleta nastrojów

Każda rodzina ma nastrój na określonym poziomie, który w dużej mierze zależy od tego, czy ma jedzenie. Ponieważ mieszkańcy zaopatrują się w pożywienie w karczmie oraz na targu, dobrze jest włączyć w tych miejscach priorytet dostaw, dzięki czemu tragarze będą w pierwszej kolejności obsługiwać te placówki. Na motywację mieszkańców do działań wpływ ma także stan higieny osobistej, choć faktycznie staje się on ważny dopiero na wyższym etapie ewolucji. Po wejściu do menu mieszkańca można sprawdzić poziom jego motywacji, nastrój oraz stan zdrowia. Warto robić to często, gdyż zły i sfrustrowany mieszkaniec może się stać przestępcą - wtedy traci rodzinę i zajmuje budynek.

Ewolucja

Każda nacja ma możliwość przejścia przez trzy etapy ewolucji. Jednak dotarcie do wyższego poziomu wiąże się z dopełnieniem konkretnych obowiązków. Przede wszystkim trzeba dostarczać ludziom towary luksusowe, takie jak kiełbasa, mydło, sok grzybowy, napój energetyczny czy ciasto jagodowe. Także bogowie domagają się większej czci i częstszych modlitw - inaczej nie są tak skorzy do sprawiania cudów. Dlatego nim przejdziesz na wyższy poziom ewolucji, upewnij się, że masz do dyspozycji towary luksusowe, że wszyscy twoi mieszkańcy mają gdzie mieszkać i pracują oraz że mają dostęp do targu i gospody. Czasem lepiej wstrzymać się z przejściem na kolejny etap ewolucji, aby starczyło czasu na zgromadzenie niezbędnych surowców i wybudowanie odpowiednich struktur.

Szczególnie jest to wskazane w rozgrywce, gdzie celem misji jest zgromadzenie jakichś dóbr - na niższym poziomie ewolucji można skupić się na zbieraniu danego surowca bez przejmowania się potrzebami ludzi, wtedy także dysponujemy większą ilością np. skał, których wymiana na inne dobra jest bardzo opłacalna.

Magazyn z towarami luksusowymi.

NAJEMNICY

Naukowcy

Aby przejść do następnego etapu rozwoju ewolucyjnego, należy też odkrywać wynalazki. W tym celu wśród struktur danej społeczności powinno znaleźć się laboratorium z zatrudnionym tam naukowcem. W grze istnieją trzy typy naukowców: bakałarz, który otrzymał podstawowe wykształcenie i ma przeciętne umiejętności badawcze, ale zwykle nie wymaga dużej zapłaty; magister, który ma lepsze wykształcenie, przez co szybciej kończy projekty badawcze i jest lepiej opłacany; doktor ma bardzo duże zdolności badawcze, ale z tego powodu żąda wysokiej zapłaty. Dlatego też na początku staraj się wybrać najtańszego badacza. Gdy wybudujesz laboratorium, nie musisz od razu zatrudniać w nim naukowca - możesz poczekać na lepszą ofertę, ale też w każdej chwili zwolnić już pracującego badacza, gdy korzystniejsze usługi zaoferuje kto inny. Należy się również upewnić, że profesor, którego zatrudniłeś, cały czas pracuje. Dobrze jest też jak najszybciej odkrywać nowe rzeczy oraz przed przejściem na następny etap rozwoju zwolnić naukowca i wówczas wdrażać wynalazki w życie, jak i gromadzić dobra. Badania prowadzi się w trzech dziedzinach: produkcja, wojsko, potrzeby cywilne. W zależności od celów misji warto czasem zaniedbać którąś z gałęzi badań naukowych, aby, na przykład, szybko wybudować fortecę, zgromadzić określone dobra czy też odkryć coś,co jest kluczem do zakończenia misji.

Podanie o pracę naukowca.

HANDEL

Jednym ze sposobów zdobywania różnych produktów jest handel. Prawdziwi się go z innymi nacjami oraz z latającym kupcem. Wymiany z latającymi kupcami są zawsze mniej korzystne, dlatego zaleca się wykorzystanie propozycji innych narodów, choć czasem jest to niemożliwe. W związku z tym warto składać wiele propozycji handlowych naraz i wstrzymać się z decyzją aż do momentu kontaktu z latającym kupcem. Oferty przychodzące w czasie mogą służyć się bardzo korzystnie, kiedy cena danego towaru ulegnie zmianie. Im towar jest rzadziej kupowany, tym jego cena jest wyższa. Dlatego opłacalna jest więc wymiana większej ilości towaru - na przykład wynalezienie broniącej ceny na później wzrośnie zgodnie z zasadami popytu i podaży. Kupując innym, a sprzedając za każdym razem będziemy płacić wyższą cenę.

Jest z tym, mogą jest przekazanie innemu graczowi określonej ilości towaru, nie zaś przekazanie jej w całości, nie za w częściach. Misja zostanie zaliczona tylko wtedy, kiedy w magazynie przeciwnika będzie całość partii danego towaru. W momencie, kiedy przekazemy mu część z nich, dóbr, mogą one zostać natychmiast użyte, nie będziemy wymagane [illegible] produktów przeznaczonych do [illegible] misji.

Waleczne serca

Rycerze zgrupowani są w jednostki, którymi jako jedynymi można bezpośrednio sterować. Podobnie jak w przypadku naukowca, po wybudowaniu fortecy rycerza trzeba wynająć - opłacany jest złotem lub towarami luksusowymi. Bardzo ważne jest, aby sprawdzać, czy rycerz codziennie otrzymuje wypłatę i czy towary, które są jego należnością, znajdują się w magazynie. Jeżeli wojak nie otrzyma zapłaty w ciągu dwóch dni, odejdzie, co źle wpłynie na twoją ocenę. Każdy z nich ma pewną liczbę wasali. Istnieją trzy ich kategorie: specjalista do walki wręcz i wojownicy dystansowi, którzy atakują wrogie jednostki, ale nie niszczą budynków, oraz obsługa broni oblężniczej, która potrafi doszczętnie zniszczyć budynek, ale nie atakuje wrogich jednostek. Liczba wasali, którzy służą rycerzowi, waha się od trzech do dwunastu. Dlatego, podobnie jak z naukowcem, warto poczekać na takiego rycerza, który będzie miał więcej wasali i o odpowiednich dla naszych potrzeb profesjach. Trzeba bardzo uważać, aby rycerz nie zginął w walce - wtedy jego lojalni towarzysze również nas zostawią.

Siła wojskowa to nie tylko rycerze, ale też strażnicy. Są to jednostki przeznaczone do obrony obiektów, przy których stoją wieże. Strażników można jednak wykorzystywać do walki w ataku, w przypadku gdy wybudujemy wieże strażnicze w pobliżu miejsc, które chcemy zaatakować. Dzięki temu, gdy będziemy walczyć, strażnicy będą wspierać rycerzy.

Jeśli nie udaje się nam pokonać przeciwnika, można poprosić o pomoc bogów. Należy poczekać do momentu, kiedy ich łaska będzie na tyle duża, by mógł dokonać się cud i aby bóg zesłał na wroga zarazę, która osłabi go wystarczająco - tak, że z łatwością zostanie pokonany przez nasze wojska. Zniszczenie ratusza przeciwnika oznacza dla niego całkowitą klęskę. Warto też pamiętać o tym, iż bardziej opłaca się atakować, uprzedzając wroga i wypowiadając wojnę wcześniej od niego. Oczywiście atak bez uprzedzenia obniża naszą reputację, ale jeśli zaatakujemy zaraz po wypowiedzeniu wojny, nie stracimy honoru, a zyskamy element zaskoczenia.

Tu prowadzi się badania.

Fink, jego twierdza i jego wasale.

Zanurz się w niezwykły i tajemniczy świat Schizm

Wraz z firmą LK Avalon, producentem nowej polskiej gry przygodowej Schizm, zorganizowaliśmy konkurs, w którym wygrać możecie jeden z 2 zestawów z grą Schizm, płytą ze ścieżką dźwiękową do tej gry i kubkiem oraz 3 zestawy z grą Reals, płytą ze ścieżką dźwiękową do gry Schizm i kubkiem.

Co trzeba zrobić, by zgarnąć jedną z tych wspaniałych nagród?

Wystarczy, że do 30 XI prześlecie na adres quizplus@actionplus.com.pl odpowiedź na proste pytanie:

Jak nazywała się poprzednia gra twórców Schizm?

Prawda, że proste? Jeśli jednak macie kłopoty, wejdźcie na stronę www.lkavalon.com - tam na pewno znajdziecie odpowiedź.

Na stronie znajdziecie również informacje o Schizm - multimedialnej megaprodukcji, w której zawarto niemal 1000 lokacji, ponad 200 obiektów i niemal 3 godziny animacji, w tym około 20 minut sekwencji wideo z aktorami.

FPP PLUS

Właśnie macie przed sobą - oczy czytelnicy - listopadowy numer FPP Plusa. Aby nieco urozmaicić zawartość kącika, postanowiłem większą część dzisiejszego numeru zapełnić wywiadem z Piterem - człowiekiem prowadzącym Polską Ligę Klanów Unreal Tournament. Oprócz wywiadu i stałych elementów kącika, w numerze zamieściłem także małą wskazówkę dla osób grających w DBA. Screeny oczywiście dzisiejszy FPP Plus pochodzą z gry Unreal 2.

Wywiad z Piterem

S: Czy mógłbyś przedstawić się czytelnikom FPP Plusa?

P: Nazywam się Piotr Rudnow, mam 29 lat. Mieszkam w Katowicach. Zajmuję się administracją serwerami oraz rozwiązywaniem problemów związanych z sieciami i sprzętem komputerowym.

S: A nie zapomniałeś jeszcze o czymś? :) O czymś związanym z UT?

P: Aaaa, oczywiście, w UT gram od momentu pojawienia się dema tej gry. Wtedy również uruchomiłem serwer UT, który z małymi przerwami działa do tej pory. Czyli mogę śmiało powiedzieć się uruchomieniem pierwszego serwera UT w Polsce.

S: Jak powstała Polska Liga Klanów Unreal Tournament? Kto wpadł na pomysł jej założenia?

P: Na pomysł stworzenia Ligi i rozgrywania Polskiej Sceny UT wpadliśmy w lipcu 2000 roku. Wraz z Przemkorem i Destructorem z klanu Desperados chcieliśmy zrobić coś, co spowoduje jakiś ruch w polskim UT, gdyż do tego czasu mecze pomiędzy klanami odbywały się dosyć rzadko, również środowisko UT było uwikłane w wieczne spory, np. o to, kto jest lepszy, a kto gorszy. Duży wpływ na powstanie Ligi miała też zawieszana w tamtym okresie przez kolegów z klanu SS (Szybka Śmierć) reprezentacja Polski UT. Rozegrano nawet mecze ze Słowacją i Czechami. Niestety na tych dwóch spotkaniach działalność reprezentacji skończyła się. Kto wie, może rozgrywki w ramach reprezentacji znów ruszą.

S: Klan Desperados, którego jesteś członkiem, również zawiesił swoją działalność. Dlaczego tak się stało?

P: Podczas rozgrywania pierwszych kolejek popełniliśmy parę błędów, które w efekcie spowodowały odejście jednego z lepszych klanów (Save Your Souls) z Ligi. Rzeczą dla nas najważniejszą było zorganizowanie rozgrywek - nie skupiliśmy się do końca nad regulaminem zawodów. W obecnie wokół pięciu punktów powstała pełnia zamieszania, ponieważ można je było interpretować na wiele sposobów. Nie było również zapisu o możliwości powtarzania rozegranych meczy. Umożliwiliśmy go w momencie, kiedy wystąpiła taka potrzeba. Przede wszystkim były bezpośrednim powodem atakowania Desperados.

S: Wspomniałeś o reprezentacji Polski w UT. Czy nie myślałeś o tym, aby ponownie stworzyć taką grupę, powołując do niej najlepszych graczy PLKUT-u?

P: Mieliśmy takie zamiary, lecz organizacja takiego przedsięwzięcia wymagałaby, aby zajął się nią oddzielna grupa

Miniankieta

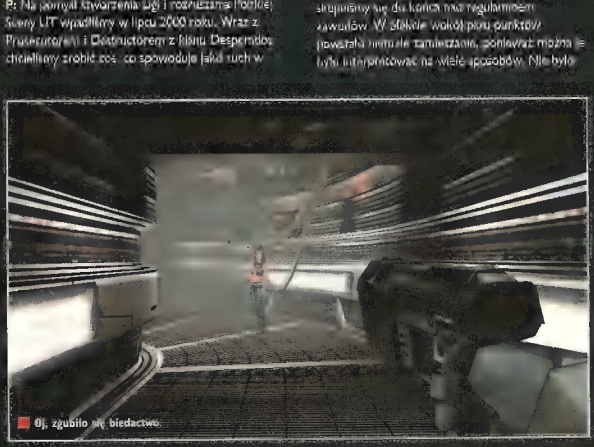
Wyniki

Jak zapewne sobie przypominacie, we wrześniowej miniankiecie pytałem was o to, czy chcielibyście, aby w FPP Plusie były zamieszczane teksty czytelników. Większość z was była dość zgodna w tej kwestii. Waszym zdaniem arty czytelników powinny być publikowane i to w takich ilościach, jak miało to miejsce we wrześniu. Niestety ze względu na obecny rozmiar kącika, jest to niemożliwe. Obiecuję jednak, że kiedy tylko będę miał taką sposobność, postaram się wrzucić do numeru coś waszego autorstwa. W kolejce czeka już kilka bardzo ciekawych tekstów.

Dzisiejsze pytanie brzmi:

Jakim komputerem dysponujesz?

Oczywiście nie musicie podawać mi całego configu blaszaka. Najbardziej interesują mnie trzy parametry: procesor, pamięć operacyjna i karta graficzna. Dodatkowo możecie napisać, czy planujecie coś zmieniać w konfiguracji kompa - jeśli tak, to co miałoby być. Miniankieta pomoże mi się zorientować, czy poiscy gracze są przygotowani na nadejście nowych gier FPP. Odpowiedzi należy przesyłać do 21 listopada na mój e-mail w wiadomościach z tematem "Miniankieta - listopad".



Oj, zgubiło się biedactwo.

Porada

Kolorowa ksywka w Q3A

Czy chciałbyś, aby twoja ksywka w grze Q3A wyglądała bardziej efektownie? Jeśli tak, to nie będzie z tym większego problemu - możesz ją pokolorować na różne sposoby. Wystarczy, że przed daną literą (literami) ksywki podasz "^X". Za "X" należy wstawić odpowiednią cyfrę - najlepiej z przedziału od 0 do 6. Aby lepiej to zrozumieć, wpisz w pole Name następujący ciąg znaków "K^1s^2yw^3k^0a" (oczywiście bez cudzysłowu). A teraz poeksperymentuj samodzielnie. :)

ludzi, którzy chcieliby uczestniczyć w rozgrywkach ligowych. Jeśli jesteś jednym z nich, to wejdź na stronę Ligi i zapisz się do niej. Pamiętaj, że ilość miejsc jest ograniczona, a zapisy trwają do końca października.

S: Jak wygląda sprawa z serwerami? Ostatnio miały one sporo problemów.

P: Rzeczywiście, ostatnio mieliśmy sporo problemów z serwerami. Na szczęście udało nam się je rozwiązać. Obecnie mamy do dyspozycji 3 serwery, które powinny zapewnić płynną rozgrywkę.

S: Jak wygląda sprawa z nagrodami?

P: Nagrody są ufundowane przez sponsorów Ligi. Dla zwycięzcy przewidziano puchar oraz nagrody rzeczowe. Dla pozostałych uczestników również przewidziano nagrody, ale o mniejszej wartości.

S: Jak wygląda sprawa z demami? Będą one dostępne?

P: Tak, demka będą dostępne na stronie Ligi.

S: Jak wygląda sprawa z ewentualnymi sponsorami?

P: Na razie nie mamy sponsorów, ale mamy nadzieję, że uda nam się ich znaleźć.

S: Jak wygląda sprawa z nagrodami?

P: Nagrody są ufundowane przez sponsorów Ligi. Dla zwycięzcy przewidziano puchar oraz nagrody rzeczowe. Dla pozostałych uczestników również przewidziano nagrody, ale o mniejszej wartości.

S: Jak wygląda sprawa z demami? Będą one dostępne?

P: Tak, demka będą dostępne na stronie Ligi.

S: Jak wygląda sprawa z ewentualnymi sponsorami?

P: Na razie nie mamy sponsorów, ale mamy nadzieję, że uda nam się ich znaleźć.

Lista dyskusyjna

Przypomnijmy, że w dalszym ciągu można zapisywać się na listę dyskusyjną FPP Plus. Aby to zrobić, wyślij e-mail na adres "listserv@plus.actionplus.com.pl" o treści:

join fpp adres_e-mail

Zamiast "adres_e-mail" podaj swój adres e-mailowy. W razie jakichś problemów serdecznie służę radą.

Rozgrywki miały się zakończyć pod koniec czerwca tego roku. Niestety w wyniku miesięcznej przerwy w funkcjonowaniu serwera oraz rozgrywaniu pierwszych meczy co 2 tygodnie nie udało się tego zrobić. Zatem zwycięzcę pierwszej ligi rozgrywek w trybie TDM poznamy 14 października. (*)

S: Czy według ciebie klany biorące udział w lidze prezentują wysoki poziom?

P: Stwierdziłbym to jednoznacznie - tak.

S: Czy za zwycięstwo w lidze przewidziane są jakieś nagrody?

P: W założeniu nie miało być żadnych nagród. Chodziło o satysfakcję z gry i o to, żeby było wiadomo, kto jest najlepszy. Na dzień dzisiejszy znamy przewidziane 1000 zł dla pierwszego klanu w turnieju TDM oraz symboliczne puchary dla 3 pierwszych miejsc. Jeśli chodzi o turniej CTF organizowany w ramach PLKUTu, który wystartował we wrześniu, to czekamy spokojnie na nagrody.

S: Jak, twoim zdaniem, będzie wyglądała przyszłość Ligi. Na razie Liga nie jest zbyt popularna...

**P: Przyszłość widzę w jasnych kolorach. Jeśli coś organizuję, staram się to robić dobrze i do końca. Szkoda tylko, że nie byłó mnie od samego początku w ekipie organizującym zawody. Myślę, że pozwoliłoby to rozwiązać i załagodzić większość powstałych na początku problemów. Tak, reklama była naszą słabą stroną, ale od pewnego czasu reklamujemy się w serwisie mp3.com.pl oraz w nowej powstałym unreal.pl - zatem myślę, że coraz więcej zawodników i klanów będzie o nas wiedziało. Trudno cyferek - do turnieju TDM zgłosiło się 17 klanów, a do niedawna chęć uczestniczenia w TCTF zgłosiły 23 klany. Skoro jesteśmy już przy turnieju CTF, to może wyjaśnię nam kilka spraw. Wiem, że z nim związane. Nie mam obejmuje, na jakich zasadach

Z klanu ktoś popalił!

rozgrywane są pojedynki np.

P: Mecze odbywają się w trybie każdy z każdym, czyli ilejeśli będzie było, ile zgłoszonych klanów, minus jedno kolejka. Rozgrywane są 2 mapy, a w razie potrzeby trzecia - jeśli dwie pierwsze nie dadzą rozstrzygnięcia. We wszystkie każdej z nich jest 20 minut.

S: Dzięki za wywiad. Całej Lidze życzę, aby zyskała należytą popularność i odniosła sukces a zawodnikom jak najwięcej przyjemności z toczonych pojedynków.

P: Dziękuję.

(*) Wywiad przeprowadzony we wrześniu. W momencie oddania tego numeru do druku zwycięzca turnieju TDM PLKUT nie był jeszcze znany.

Pozwól na słowo

Oficjalna strona Polskiej Ligi Klanów Unreal Tournament. Znajdziesz na niej między innymi: newsy, regulamin, aktualne tabele ligowe, terminarz spotkań, forum i IRC chat.

http://ligat.unreal.pl

Top FPP

Dziś kolejna notowanie listy Top FPP. Jak sami zobaczycie, mały miejsce duże przeobrażenia w środku tabeli, ale nadal króluje Unreal Tournament.

Oto lista Top FPP po dodaniu głosów sierpniowych:

1. Unreal Tournament (=) - 22 punkty;
2. Quake 3 Arena (=) - 14 punktów;
3. Unreal (+1) - 13 punktów;
4. Soldier of Fortune (+1) - 12 punktów;
5. Quake II (=) - 11 punktów;
6. Half-Life (-1) - 9 punktów;
7. No One Lives Forever (=) - 7 punktów;
8. Serious Sam (=) - 6 punktów;
9. Alien vs Predator (+1) - 5 punktów;
10. Max Payne (+1) - 5 punktów.

Głosy można przesyłać do 31 [illegible] na podany w wiadomościach [illegible] Powodzenia, ze zdaniem wody mogą [illegible]

Deathmatch

Wszystkie dzisiejsze fragi przyznano za teksty, które zamieściliśmy we wrześniowym FPP Plusie. Dziś punktują następujące osoby: miCKi +5 fragów, [SS]trAde +4 fragi, mr_blood +3 fragi.

A oto pierwsza trójka (właściwie to szóstka) naszego deathmatchu:

1. miCKi - 5 fragów;
2. [SS]trAde - 4 fragi;
3. Bumbas, Moby, mr_blood i naitsabeSS - po 3 fragi.

Slip
e-mail: slip@actionplus.com.pl

Gospoda RPG

Witam w listopadowej gospodzie. Dziś przybliżę wam kultową sagę, jaką niewątpliwie jest seria Fallout, poznacie jej historię i kolejne części. Zobaczymy też, jakie zmiany nastąpiły na naszej liście przebojów wszech czasów. Pamiętajcie również o Valhalli - czołowej polskiej witrynie poświęconej RPG - to właśnie ludzie za nią odpowiedzialni dostarczają nam co miesiąc najnowsze wieści ze sceny role-playing.

Opowieści Starego Smoka

Fallout

War... War never changes. Takimi właśnie słowami zaczyna się wielka saga w historii cRPG. Fallout ■ pewnością jest jednym z najciekawszych cRPG, jakie kiedykolwiek wydano. Ma również olbrzymią rzeszę fanów na całym świecie - również w Polsce istnieje spora grupa wiernych zwolenników postnuklearnej epopei... Ale zanim przejdziemy do sedna - odrobina historii.

Jak tu się zaczęło?

Na początku było wielkie BUM, które tak właśnie skończyło historię ludzkości. Wielka wojna nuklearna zrównała z ziemią wszystko, co człowiek budował przez tysiąclecia. Przeważająca część populacji zginęła natychmiast podczas wielkiego wybuchu. Nieliczni skryli się w olbrzymich i ukrytych głęboko pod ziemią lub we wnętrzu gór schronach. Ci, którzy mieli nieszczęście pozostać na powierzchni, ginęli pod wpływem promieniowania lub - co gorsza - mutowali, tworząc rasę ghuli. Do nich dołączyły jeszcze supermutanty - istoty powstałe w laboratoriach służących celom militarnym. Jednak ludzkość miała na tyle sił, aby pozbierać się po upadku i spróbować żyć w tych warunkach. Na gruzach starych powstały nowe miasta, które były marną namiastką swych poprzedników. Zgrupowały się nowe siły militarne i polityczne - między innymi bractwo stali, którego celem stało się ocalenie techniki i stworzenie na jej bazie nowego świata. Jednak ten był śmiertelnie niebezpieczny - bezdroża przemierzały hordy Raidersów, jak i innych "piratów pustkowi", szerząc śmierć i zniszczenie. W takich warunkach rozpoczynamy podróż.

Akcja

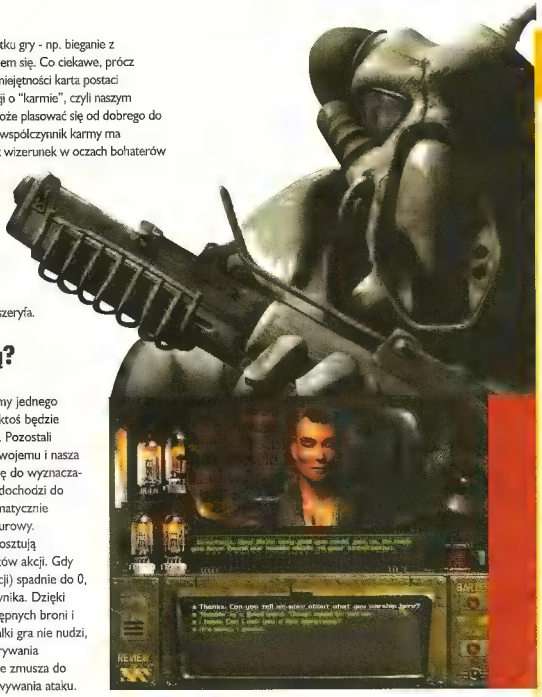
„Jesteśmy jednym z wybrańców, którzy żyją w schronie oznaczonym cyferką 13. W totalnym odosobnieniu, jakie zapewnia to miejsce, przebywamy nieświadomi tego, co dzieje się na zewnątrz. Jednak dni sielanki szybko mijają - nieoczekiwanie moduł odpowiedzialny za dostawy wody psuje się, a zapasów starczy na 150 dni. I właśnie tyle mamy czasu, żeby odnaleźć inny sprawny moduł - możliwe, że znajduje się w innym schronie - i dostarczyć go tutaj. Drzwi otwierają się i zaczyna się najwspanialsza przygoda cRPG, ■ jej zakończenie jest tak niespodziewane i zaskakujące jak życie na bezdrożach.

W Falloucie spotkamy się z jedną spośród najlepiej przemyślanych i najbardziej dokładnych kart postaci, jakie prezentują cRPG. Podstawowe współczynniki to: siła, zręczność, wytrzymałość, percepcja, inteligencja, charyzma oraz szczęście. Od poziomu powyższych w dużej mierze zależy, jakie "perki" będą dla nas dostępne. Aby bardziej zindywidualizować każdą postać, dysponujemy cechami szczególnymi - takimi, które przeważnie kosztem czegoś innego podnoszą dane umiejętności, np. doskonałe posługiwanie się bronią jednoręczną wyklucza sprawną obsługę dwuręcznej. Do tego dochodzą również umiejętności, których możemy się nauczyć - są one opisane procentowo - walka wręcz, skradanie się, medycyna, strzelanie z broni ciężkich to tylko kilka z całej ich gamy. Po kolejnym poziomie doświadczenia dostajemy pewną określoną liczbę punktów, które możemy zainwestować w umiejętności %, a co 3 lub 4 poziom możemy wybrać "perka", czyli specjalną umiejętność, jaka w wydatny sposób podnosi daną cechę lub pozwala postaci na wykonywanie czynności

Lista hitów wszech czasów

1. Baldur's Gate II (PC-CD)
2. Baldur's Gate (PC-CD)
3. Fallout II (PC-CD)
4. Baldur's Gate II ToB (PC-CD)
5. Might and Magic VIII (PC-CD)
6. Planescape: Tourment (PC-CD)
7. Final Fantasy VII (PC-CD, PSX)
8. Shadow over Riva (PC-CD, PSX)
9. Eye of The Beholder II (PC-CD, PSX)
10. Suikoden II (PSX)

niedostępnych na początku gry - np. bieganie z jednoczesnym ukrywaniem się. Co ciekawe, prócz tradycyjnego wykazu umiejętności karta postaci dostarcza nam informacji o "karmie", czyli naszym postępowaniu, które może plasować się od dobrego do skrajnie złego. Ponadto współczynnik karmy ma olbrzymi wpływ na nasz wizerunek w oczach bohaterów niezależnych, tak jak w każdym mieście różne opinie mogą krążyć na nasz temat - gdy opina jest zła, nie dziwmy się, że zaatakuje nas zwykły przechodzień lub co gorsza, że naśle na nas szeryfa.



A co z walką?

W Falloucie prowadzimy jednego bohatera, ale czasami ktoś będzie chciał do nas dołączyć. Pozostali bohaterowie żyją po swojemu i nasza ingerencja ogranicza się do wyznaczania taktyki walki. Gdy dochodzi do starcia, program automatycznie przełącza nas w tryb turowy. Wszystkie czynności kosztują określoną liczbę punktów akcji. Gdy liczba ap (punktów akcji) spadnie do 0, następuje tura przeciwnika. Dzięki olbrzymiej gamie dostępnych broni i różnym wariantom walki gra nie nudzi, a turowy sposób rozgrywania pojedynków samoistnie zmusza do taktycznego rozplanowywania ataku.

Klimat

Wydaje się, że Fallout zawdzięcza sukces właśnie niesamowitemu klimatowi, który budują świetna muzyka i nastrojowe odgłosy. Również grafika idealnie wpasowuje się w wizerunek postnuklearnego świata. Całości zaś dopełniają zadania, które ściśle odnoszą się do zaistniałej sytuacji (księżniczek nie musimy ratować) i, co najważniejsze, nie polegają tylko na: idź - zabij - wróć po nagrodę.

Losy Fallouta

W niedługim czasie po pierwszej wydano drugą część, której fabuła została umiejscowiona kilkadziesiąt lat po wydarzeniach z części pierwszej. Gra pomimo niewielu przeróbek względem najwcześniejszej edycji, również odniosła olbrzymi sukces, a w oczach wielu przyćmiła poprzedniczkę. Jak zwykle za sukces odpowiedzialne były 2 czynniki - niesamowity klimat i niebanalna fabuła. Kilka miesięcy temu twórcy sagi zaserwowali nam Fallout Tactics - grę taktyczną z olbrzymią ilością elementów RPG. Jednak pomimo odniesionego, acz zasłużonego sukcesu, nie wywołała ona spodziewanej furory. Z jednej strony, związane to było z niechęcią sporej rzeszy fanów klasycznego Fallouta, a z drugiej - co by nie mówić, zmianą wizerunku gry z RPG na taktyczną. Niemniej jednak klimat ciągle pozostał ten sam i bajeczna grafika oraz tak charakterystyczna dla serii muzyka dopełniły jej wizerunku jako świetnej gry, która nie stała się (jak to ma niestety miejsce w przypadku większości gier) dziełem samym w sobie, lecz dopełnieniem serii.

Co dalej?...

No właśnie, pewnie wielu czeka ze zniecierpliwieniem na kolejną część Fallouta ...no i teraz muszę was zmartwić. Losy tej kultowej gry są bardzo niepewne... Po serii newsów, jakie można było wyczytać w Sieci, względem 3 części nastała wielka cisza. Interplay mówi coś o zawieszeniu projektu lub jego odwleczeniu, gdzie indziej słychać głosy o tym, jakoby kolejna gra w świecie Fallouta miała być shooterem. Niestety nic pewnego na ten temat nie wiadomo, a szkoda, bo chciałoby się zanurzyć jeszcze raz w tak bajecznym otoczeniu.

Promyk nadziei

Oczywiście nie ma tego złego... bo dzięki Fallout Tactics i możliwości gry multiplayer z podziemia wyszła scena polskiego Fallouta, w ramach której przez cały czas dzieje się dużo dobrego. Istnieje szereg klanów, które zawzięcie grają w Tactics, oczekując na 3 część serii. Po większą liczbę szczegółów zapraszam na stronę **http://fallout.cdprojekt.com.pl/**. Jak chcecie posiedzieć i poglądzić ze starymi wyjadaczami albo wypróbować się w walce, to zapraszam na chata **http://f-bn.prv.pl/**.

I to już koniec na dziś. Pamiętajcie, że działa nasza lista dyskusyjna, dzięki której już teraz można zagrać w RPG-a przez Internet. Jeśli chcecie się do niej zapisać, wystarczy wysłać maila na adres **listserv@silver-shark.com.pl** z treścią: join gospoda. <twój_adres_email>. Możecie również słać uwagi bezpośrednio, bez zapisywania się - **gospoda@actionplus.com.pl**.

Valkiria donosi

W Krakowie, w dniach 26-28 października 2001 roku, odbędzie się piąty (jubileuszowy) weekend z fantastyką "Imladris", który organizuje Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki.

Program jak co roku obfitować będzie w spotkania z plejadą najlepszych polskich autorów oraz z redakcjami czasopism branżowych, prelekcje, dyskusje i prezentacje. Zgodnie z imladrisową tradycją nie zabraknie dużej liczby konkursów z mnóstwem nagród. Sesje RPG odbywać się będą w systemie karteczkowym, a MG będą mogli wziąć udział wzmaganiach o Puchar Mistrza Mistrzów (dla najlepszego MG w Polsce).Ponadto odbędą się LARP-y, turnieje gier bitewnych i karcianych, pokazy walk i wiele innych atrakcji.

Imladris to impreza towarzysząca V Targom Książki w Krakowie.

Patronem medialnym konwentu jest serwis **www.Valkiria.net.**

Informacje: **http://imladris.vrpg.net.**

Najprawdopodobniej w marcu 2002 roku pojawi się w kraju, wydana przez "Egmont", polska gra karciana, która powstała na kanwie słynnego komiksu o dzielnym dziecku z gwiazd - Thorgalu.

Autorami gry są panowie Kocuj i Siniakiewicz. Będzie 260 różnych wzorów kart z oryginalnymi komiksowymi grafikami.

Kolejny "Polcon" odbędzie się w Krakowie w dniach od 29 sierpnia do 1 września 2002. Głównym organizatorem jest Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki, a koordynatorem Tomasz Z. Majkowski.

Na V Krakowski Weekend z fantastyką "Imladris", odbywający się w dniach 26-28 X 2001, zaplanowano premierę nowe-

go polskiego magazynu całkowicie poświęconego systemowi Warhammer Fantasy Role Play. Magazyn będzie odtąd ukazywał się co kwartał pod szumnym tytułem "Goniec Imperialny".

Lista przebojów

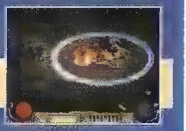
Kolejny raz serwujemy wam danie, które częściowo sami sobie wysmażyliście. Top Ten Plus opracowaliśmy na podstawie nadesłanych przez was propozycji. Jak widać, nastąpiły bardzo poważne przetasowania, pojawiło się aż siedem tytułów nieuwzględnionych przez nas poprzednio. Początek i środek stawki jest bez większych niespodzianek. Zaskoczyła nas natomiast dziesiąta pozycja Bombermana. To gierka wyłącznie konsolowa. Widać posiadacze GBA potrafią zewrzeć szeregi i dać wyraźny opór masie "pecetowców" :-). Przypominam jeszcze, że pozostałe trzy listy przebojów prezentujemy za European Leisure Software Publishers Association.

Aha. Szczęśliwcem, który w naszym losowaniu zyska grę (Max Payne PL), jest Radek W. z Warszawy. Gratulujemy! Nagrodę prześlemy pocztą.

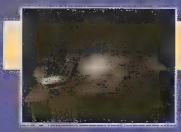
Piszcie do nas na kartkach pocztowych z dopiskiem Top Ten Plus. Losowanie supergry co miesiąc! Wystarczy tylko przedstawić swoją propozycję hitów!

Top Ten Plus

1 (N) **The Sims**
Symulator normalnego życia. Dlaczego ktoś chciałby mieć taki nudny hobby?



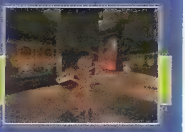
2 **Diablo 2**
Pan Zniszczenia ciągle na topie. Ten tytuł, podobnie jak bohater, jest chyba nieśmiertelny.
3



3 **Max Payne1**
Max mimo śmierci żony i dziecka wziął udział w naszej Top Liście. Zwycięstwo dedykuje właśnie im.
1

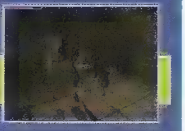
4 (N) **Red Faction**
Parker, robotnik pracujący dla Korporacji Ultor na Marsie ma dość kapitalistycznego wyzysku.

5 (N) **Tony Hawk's Pro Skater 2**
Razem z Tonym Hawkiem udowodnisz światu, że grawitacja jest dla leszczy. Perfekcyjny symulator jazdy na deskorolce.

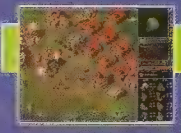


6 (N) **Quake 3 Arena**
25 aren i 7 etapów prowadzi ostatecznie do Xaero, najlepszego z wojowników Quake'a.

7 **Driver 2**
Tanner, policjant z zasadami, dosłownie rozwala zderzakiem swego wozu gangi panoszące się w USA.
9



8 (N) **Tomb Raider 5**
Tomb Raider Chronicles to kontynuacja słynnej serii i zarazem ciąg dalszy przygód Lary z poprzedniej części gry Tomb Raider Last Revelation.



9 (N) **Alien Nations 2**
Supergierka z JoWood/Infogrames utrzymana w klimatach Settlersów.

10 (N) **Bomberman Tournament**
Bomberman musi przejść cztery strefy geograficzne Phantoma w poszukiwaniu Maxa.

PC

MNL		PP
1	Commandos 2: Men of Courage	- N
2	FA Premier League Manager 200	1
3	Red Faction	- N
4	Max Payne	2
5	Operation Flashpoint	5

Commandos 2 - strategiczno-taktyczna gierа z Pyro Studios. Chciałbyś dostać się do jednostki specjalnej "Grom"? Musisz najpierw przejść trening w Commandos 2.

Operation Flashpoint - kolejna strategia. Podobna nieco do Delta Force: Land Warrior. Zatwardziali komuniści przeciwni reformom próbują przywrócić "stary porządek", i to właśnie ty musisz im przeszkodzić

GBA

MNL		PP
1	Mario Kart: Super Circuit	1
2	Super Mario Advance	2
3	Spiderman: Mysterio's Menace	5
4	Tony Hawk Pro Skater 2	3
5	Rayman Advance	4

Rayman Advance - pierwszy Rayman pojawił się w jeszcze czasach prehistorycznych na komputerach Amiga. Teraz gierka jest nieporównywalnie lepsza. Kolorowa bajeczka dla młodszych odbiorców.

Mario Kart: Super Circuit - wyścigi podobne trochę do Crazy Circut. Oczywiście braciszkowie Mario wygrywają!

PS2

MNL		PP
1	This is Football 2002	- N
	Resident	
3	Dark Cloud	2
4	Gran	
5	Alex	2001 9

Gran Turismo - stworzony przez Polyphony Digital Gran Turismo po prostu wyniata do czysta inne symulatory samochodowe. Widoczki, fizyka - miodzio!

Dark Cloud - action RPG w świecie fantasy. Toan to chłopaczek, który musi się uporać z siłami zła i pokonać najprawdziwszego Dżina.

NIE UCIEKNIESZ

HYPER

sprzed telewizora

w listopadzie

...LOŻ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE
...RACA, GO SIĘ DZIEJE W INTERNECIE.
...RAM NAJNOWSZY SOFTWARE I HARDWARE
...ZUJ NAS CYBERPRZESTRZENI.

...YPER DOSTĘPNY O GODZ. 20.00
...PROGRAMIE MINIMAX!

...PER@BELLS.COM.PL

...ŁÓŻ W LISTOPADZIE COLADA1 SERIAL ANIM...
KRONIKA WOJNY NA LODOSS
...AZ SPORTY EKSTREMALNE.

...PRENUMERATA HYPER ...
...DOBRYCH ...
...RAZ NA ...
...ZAMÓW! ...

Mali Agenci

Ktokolwiek dysponuje informacjami na temat losów Gorgio i Ingrid Cortez, proszony jest o kontakt z najbliższą jednostką OSS.

Historie szpiegowskie zawsze były wdzięcznym tematem filmów. Wystarczy dodać do nich dynamiczną akcję i superbohatera na miarę Jamesa Bonda, by mieć gwarancję, że film odniesie sukces. Co jednak się stanie, gdy agenta 007 zastąpi dwójka dzieciaków?

Odpowiedź na to pytanie przygotował sam Robert Rodriguez, który jest scenarzystą i reżyserem filmu "Mali Agenci" (ang. "Spy Kids"). Pamiętając o osiągnięciach Rodrigueza, czyli takich drapieżnych obrazach jak "Desperado" lub "Od zmierzchu do świtu", można by sądzić, że film z obszaru kina familijnego wydaje się poza zakresem jego zainteresowań i umiejętności. Jak jednak mówi reżyser, kino familijne było początkiem jego kariery i to w nim specjalizował się, zanim stał się reżyserską gwiazdą (np. "Bedhead" z roku 1991). Czy mistrz kina alternatywnego poradził sobie z zadaniem, możecie przekonać się sami, bowiem film pojawił się w naszych kinach. Teraz jednak, zanim zasiądziecie w głębokich fotelach naprzeciw dużego ekranu, garść informacji o tym widowisku.

Film opowiada historię czteroosobowej rodziny, której pozornie nudne życie staje się niesamowitą przygodą, gdy dzieci dowiadują się, że ich rodzice są międzynarodowymi szpiegami. Sielanka i spokojne obrazki zamieniają się w pełny niebezpieczeństw i obfitujący w czarne charaktery dynamiczny film, który z mazidłami Disneya niewiele ma wspólnego.

Oczywiście pełno w nim szpiegowskiego sprzętu, wspaniałych plenerów (kręconych w Chile), dramatycznych zwrotów akcji. Przy tym wszystkim film jest przeznaczony dla dzieci, a więc nie zobaczycie tu przemocy i hektolitrów krwi. Rodriguez stwierdza, że wreszcie zrobił film, który bez obaw może pokazać swoim dzieciom. Reżyser już na wstępnie określił odbiorcę i wiedział, czego młody widz oczekuje - Rodriguez ma trójkę dzieci w wieku zbliżonym do tego bohaterów "Spy Kids".

Film nie jest oczywiście klasycznym "Bondem". O wiele więcej w nim baśniowości, magii, humoru i niesamowitych wynalazków, których mógłby "Spy Kids" pozazdrościć sam "M". Będą to na przykład turboplecaki (podobny sprzęt był już w "Rocket Men"), guma do żucia, która razi prądem, zdumiewające roboty, mutanty, zamki pełne iluzji, labirynty czy nawet samolot, którego pozazdrościłby dzieciakom i sam Batman. Film aż iskrzy się od takich pomysłów, co jest o tyle nietypowe, że autorem projektów większości dziwnych przedmiotów jest sam Rodriguez. Reżyser zresztą przyznaje się otwarcie, że "Spy Kids" jest realizacją wszystkich jego najciekawszych pomysłów z dzieciństwa. Są to np. Tom-Tomcie, gigantyczne i bardzo niebezpieczne... kciuki... Wiele by jeszcze opowiadać. Pewne jest jedno - film Rodrigueza nikomu nie pozwoli się nudzić w kinie. Połączenie agresywnego kina akcji z bajkowym klimatem "Alicji w krainie czarów" to kogel-mogel, który Rodriguez wymieszał z mistrzowską precyzją. I wiecie co? Ta słodka chwila smakuje każdemu niezależnie od wieku. Do zobaczenia podczas degustacji!

Carmen Cortez

Carmen Corteza, starsze dziecko Cortezów, które też ma swoje własne sekrety, gra Alex Vega. Ma 12 lat, a już zagrała w kilku filmach fabularnych. "MALI AGENCI" dali jej jednak szansę na zagranie głównej roli, a rola małej agentki dostarczyła aktorce największych dreszczy. "Jako mała agentka muszę latać samolotem, pływać motorówką, nurkować i pływać wśród rekinów, latać z silnikiem odrzutowym na plecach i dokonywać różnych fajnych wyczynów. Myślę, że każde dziecko też będzie chciało zostać małym agentem".

Juni Cortez

Juni Cortez to brat Carmen. Juni boi się własnego cienia i dlatego chroniczne pocą mu się ręce, a to z kolei powoduje, że robią mu się kurzajki, których chłopiec się wstydzi. Rolę Juniego zagrał 8-letni Daryl Sabara, dotąd nie występujący w filmach. Robert Rodriguez dał mu tę rolę w momencie, kiedy usłyszał, że największą pasją Daryla jest budowanie razem z bratem latającego samochodu.

Darylowi spodobał się scenariusz: "Chciałem robić dokładnie to samo, co robią Carmen i Juni. Fruwać, pływać w głębinach oceanu".

KONKURS

Wraz z dystrybutorem filmu, firmą SFI, przygotowaliśmy dla was konkurs z bardzo atrakcyjnymi nagrodami.

Wystarczy odpowiedzieć na pytanie: "Jak mali agenci pokazują swoje prawdziwe umiejętności?"

Swoje odpowiedzi prosimy przysyłać do 10.XII na adres: quizplus@redcomplex.com.pl. Wśród zgłoszeń wylosujemy zwycięzców, którzy otrzymają od nas [illegible] filmu, [illegible] i [illegible] Bionicle.

Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833).

Dodatkowe życia
Skończ grę tracąc wszystkie życia. Jeśli powtórzysz ten manewr wystarczająco wiele razy, liczba żyć zwiększy się nawet do 6.
Dodatkowy czas
Skończ grę z powodu braku czasu. Jeśli powtórzysz to wystarczająco wiele razy, dostępny czas zwiększy się o 70-80.
Zamiana życia na czas
By zamienić połowę życia z jednego health packa na dodatkowe pięć sekund, włącz pauzę, a następnie wciśnij: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, X, O.
Zamiana czasu na życie
By zamienić pięć sekund na połowę jednego health packa życia, włącz pauzę, a następnie wciśnij: O, X, prawo, lewo, prawo, lewo, dół, dół, góra, góra.

[illegible]

Łatwe ciosy specjalne
W czasie walki w trybie jednoosobowym naciśnij Select. Umożliwi ci to przypisanie ciosów specjalnych do ruchów. Przykład Ryu: naciśnij Forward + Punch przy Fireballu, a zamiast kuli ognia wykona on Dragon Puncha.
Reset w trakcie gry
Naciśnij jednocześnie Start i Select.
Gouki
Zdobądź ponad 5000 punktów.
Shin Gouki
Zdobądź 9999 punktów.
Tryby specjalne
Graj w trybie jednego gracza, a zdobędziesz dostęp do trybów dodatkowych, na przykład Survival czy Time Attack.

[illegible]

Monster truck
Chcesz pojeździć tym monstrum? Ukończ wszystkie 36 tras w trybie Single Race na poziomie Hard, a stanie się to jak najbardziej możliwe.

[illegible]

Wszystkie zakupy za darmo
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: lewo, dół, X, O osiem razy.
Wszystkie przedmioty
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: góra, dół, góra, dół, lewo, góra, dół, góra, dół, prawo dziewięć razy.
Wszystkie nagrody
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: góra, dół, lewo, prawo, O, prawo, lewo, dół, góra, O pięć razy.
Odkryte wszystkie wynalazki
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: góra, dół, góra, dół, lewo, góra, dół, góra osiem razy.
Dodatkowe złote bilety
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: góra, dół, lewo, prawo, circle, prawo, lewo, dół, góra, O cztery razy.

Testowy park dla górskich kolejek
Stwórz 10 kolejek górskich z ratingiem Ultimate, a będziesz miał przy rozpoczynaniu nowej gry lub wczytywaniu Save'ów dostęp do Rollercoaster Test Park.
Wyłączenie komentarza
Naciśnij trójkąt, gdy mrówka zaczyna gadać, a w większości wypadków uda ci się ją uciszyć.

Time Crisis 2 (PS2)

Nieskończona liczba kredytów
Przegraj w trybie fabularnym (Story Mode). Kiedy następnym razem go włączysz, będziesz miał o jeden kredyt więcej. Gdy przegrasz mając dziewięć kredytów, następnym razem będziesz miał ich już nieskończenie dużo!
Tryb lustrzany
Ukończ tryb fabularny, nie korzystając ani razu z kontynuacji (Continue).
Automatyczna broń
Ukończ dwa razy tryb fabularny.
Nieskończona amunicja
Ukończ tryb fabularny trzy razy, włączając przy ostatnim podejściu automatyczną broń.
Lepsza amunicja
Ukończ cztery razy tryb fabularny, włączając przy ostatnim podejściu nieskończoną amunicję.

Wave Race: Blue Storm [illegible]

Hasła
Wejdź w menu opcji i naciśnij jednocześnie Start, Z i X. Będziesz miał dostęp do opcji "Password", za pomocą której możesz wprowadzać hasła umożliwiające wzięcie udziału w oficjalnych Time Challange'ach.
Ekran ładowania trasy
Użyj analoga na ekranie tytułowym lub gdy ładuje się nowa plansza, a zamieszasz wodę wzbudzając fale.
Tryb Try!
Wejdź w tryb treningowy i ukończ wszystkie znajdujące się tam zadania w trybie początkującym (Beginner) oraz mistrzowskim (Master). Zdobędziesz dostęp do trybu Try! w trybie treningowym. Jest to kaskaderska wariacja na temat Dolphin Parku.
Szybki start
Na samym początku wyścigu, zanim jeszcze komentator krzyknie "Go" i zapali się zielone światło, wciśnij przycisk A – ruszysz z kopyta i to w dodatku z turbo!

X-Com: Enforcer (PC)

W czasie gry włącz konsolę (do czego służy klawisz znajdujący się po lewej stronie klawisza z cyfrą [1]), a następnie wpisz jeden z poniższych kodów:
xgod – swojski God Mode
allammo – dostajesz mnóstwo amunicji
killpawns – zabija wszystkich wrogów
xfly – możesz latać
xghost – możesz przechodzić przez ściany
setjumpz [###] – ustala wysokość skoku na ### – standardowo jest to 500
setspeed [###] – ustala szybkość na ### – standardowo jest to 2

Armored Core [illegible] (PS2)

Kasa za nic
Znajdź misję, za którą zapłatę otrzymasz z góry. Wybierz ją, ale gdy tylko się rozpocznie, wyjdź z niej. Jeśli udało ci się zrobić to odpowiednio szybko, dostaniesz kasę nic nie robiąc!
Widok z kokpitu
W czasie gry naciśnij jednocześnie Start, kwadrat i trójkąt, by włączyć widok z kokpitu. W wersji japońskiej zamiast Start naciśnij Select.
Powrót do normalnego widoku
Włącz pauzę, a następnie wciśnij przycisk Start. W wersji japońskiej zamiast Start naciśnij Select.
Widok z nieruchomej kamery
W czasie gry naciśnij jednocześnie O, X i Start. Gra się zatrzyma, a gdy wyłączysz pauzę, zobaczysz wszystko z nowej perspektywy. W wersji japońskiej zamiast Start naciśnij Select.
Nowe części i lokacje
Za każdym razem gdy wykonasz wszystkie misje na danym kawałku mapy, dostaniesz w nagrodę albo nową część do AC, albo dostęp do nowego obszaru na mapie.
Wrogie symbole
Za każdym razem gdy pokonasz wrogie AC, symbol jego pilota zostanie dodany do listy symboli znajdującej się w twoim warsztacie.
Nieskończone EP oraz WP nóg i tułowia
Gdy ukończysz 100 misji, automatycznie dostaniesz niellimitowane WP (weight points) nóg, tułowia oraz moc generatora. Od tego momentu będzie cię ograniczała już tylko gotówka!
Strzelanie z Lazer Blade
Możesz wystrzelić ze swojego Lazer Blade. Wystarczy nacisnąć O, by użyć Lazer Blade, a następnie, gdy ramię się opuści, nacisnąć X. Broń ta nie ma celownika, więc wszystko będzie w twoich rękach. Jeśli wykonasz dobrze tę kombinację, wystrzeli z niego łukowo wygięty promień.
Zmiana tapety
Możesz wykorzystać dowolny stworzony przez siebie emblemat jako tapetę na wszystkich ekranach. Jak? W głównym menu wybierz Edit Emblem i stwórz coś. Kiedy skończysz, naciśnij jednocześnie L1 + R1 + Select i gotowe!
Nieskończona energia
Możesz przez krótki czas cieszyć się nieskończoną energią. Wystarczy w czasie gry wcisnąć jednocześnie L2, R2 i R3 (prawy analogowy przycisk). Pojawi się wiadomość o błędzie systemowym, ale przez mniej więcej minutę będziesz dysponował nieskończoną energią! Później w takim samym czasie energia spadnie do zera, a następnie wróci do normalnego poziomu, a cały cykl będziesz mógł powtórzyć.
Moonlight sword
W trakcie misji zatytułowanej "Kill Struggle Leader" udaj się do miejsca, gdzie podłoga się załamuje i spadasz w dół. Spadnij na sam dół, a następnie ruszaj w kierunku wąskiego przejścia. Dotrzesz do ostatniego i najlepszego Laser Blade o nazwie Moonlight.
Zdobywanie symboli innych AC
Możesz zdobyć symbole AC, z którymi walczysz na Arenie. Wybierz AC, którego symbol chcesz dołączyć do swojej kolekcji, a następnie, przed wyzwaniem go na pojedynek, wciśnij jednocześnie Start i Select. Jeśli wykonasz to dobrze, usłyszysz dźwięk potwierdzenia. Wróć do garażu, wybierz Edit Emblem, a będzie twój.
Skradanie się
Pokonaj wszystkich przeciwników na arenie, a otrzymasz parę modułów ukrywających, które będą maskowały sygnaturę elektroniczną twojego AC, co zabezpieczy cię przed wykryciem przez wrogi radar. Niestety, skutkiem ubocznym będzie zmniejszenie ilości przenoszonej amunicji.

City Crisis (PS2)

Bonusowe helikoptery
Musisz zakończyć wszystkie misje ratunkowe (Rescue) – będziesz miał możliwość polatać na helikopterach Bat oraz Pork, i to we wszystkich trybach!
Ostatnia misja ratunkowa i tryb Time Attack
Musisz pomyślnie ukończyć wszystkie misje pościgowe (Chase), a zostanie ci udostępniony tryb Time Attack oraz ostatnia misja ratunkowa.
Tryb katastroficzny
Musisz zdobyć klasę "S" w ostatniej misji ratunkowej, a stanie on przed tobą otworem.
Tryb pościgu samochodowego
Musisz zdobyć klasę "S" w misji, w której ścigasz autobus, i przynajmniej "A" we wszystkich misjach ratunkowych.

Commanders 2: Men of Courage (PC)

Kody do poziomów:
Plansza 1 – poziom NORMAL: XHGDR, poziom HARD: PLKUM, poziom VERY HARD: PVTSL
Plansza 2 – poziom NORMAL: WKUC4, poziom HARD: JE5SH, poziom VERY HARD: SKDJF
Plansza 3 – poziom NORMAL: YSM51, poziom HARD: DFY3B, poziom VERY HARD: 3DYNG
Plansza 4 – poziom NORMAL: B7D8F, poziom HARD: K8D3H, poziom VERY HARD: 9BG3S
Plansza 5 – poziom NORMAL: 3GHSL, poziom HARD: NMWQ9, poziom VERY HARD: KJWJK
Plansza 6 – poziom NORMAL: AZLM1, poziom HARD: 16G3L, poziom VERY HARD: E2J7H
Plansza 7 – poziom NORMAL: JAHSG, poziom HARD: WL3CZ, poziom VERY HARD: ZX76Y
Plansza 8 – poziom NORMAL: UN63A, poziom HARD: LPQ6T, poziom VERY HARD: TRIB4
Plansza 9 – poziom NORMAL: VAZ2P, poziom HARD: SRCM8, poziom VERY HARD: TRD78
Plansza 10 – poziom NORMAL: 9TT5W, poziom HARD: PAEN8, poziom VERY HARD: 1LPQD

Cultures (PC)

Szybciej pracujący wieśniacy
Kliknij myszką i przytrzymaj CULT – pojawi się okienko konwersacji. Wpisz w nim (bez cudzysłowu) "fast mode".

Ukryty świat
Wystarczy kliknąć serce w lewym górnym rogu menu głównego.

Tryb Turbo
W czasie gry naciśnij F2, a następnie wpisz (bez cudzysłowu) "funspeedup". Jeśli nie popełniłeś błędu, w lewym górnym rogu pojawi się ikona z nogami. Aby wrócić, naciśnij P (pauzę).

Dave Mirra Freestyle BMX 2 (PS2)

Odblokowanie Mike'a Diasa
W głównym menu naciśnij po kolei: góra, lewo, dół, prawo, prawo, lewo, góra, dół, góra, prawo, kwadrat.
Odblokowanie chłopca Amishów
W głównym menu naciśnij po kolei: góra, lewo, dół, prawo, prawo, lewo, lewo, dół, góra, lewo, kwadrat.
Odblokowanie wszystkich Bike'ów
W głównym menu naciśnij po kolei: góra, lewo, dół, prawo, dół, dół, prawo, dół, dół, lewo, kwadrat.

Dynasty Warriors 3 (PS2)

Edycja animacji otwierającej
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: R1, kwadrat, L1, kwadrat, R2, trójkąt, L2, trójkąt.
Odblokowanie wszystkich wojowników królestwa Wu
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: trójkąt, L1, kwadrat, R1, R2, L1, L2, L2.
Odblokowanie wszystkich plansz
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: R1, R2, L2, L1, kwadrat, R2, trójkąt, L1.
Odblokowanie wszystkich filmów
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: L1, trójkąt, R1, trójkąt, L2, kwadrat, R2, kwadrat.
Odblokowanie wszystkich wojowników królestwa Shu
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: L1, kwadrat, trójkąt, R2, L1, L2, L2, R1.
Odblokowanie wszystkich testów dźwięku
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: kwadrat, trójkąt, trójkąt, kwadrat, L1, R1, R2, L2.
Odblokowanie wszystkich wojowników
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: kwadrat, R1, trójkąt, L1, trójkąt, R2, kwadrat, L2.
Odblokowanie wszystkich wojowników królestwa Wei
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: kwadrat, trójkąt, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

Enter the Matrix (PS2)

Włączenie poziomu Hard
Musisz zdobyć wszystkie 36 licencji w trybie arcade na normalnym poziomie trudności, a następnie na ekranie wyboru planszy nacisnąć O.
Włączenie wielkich głów
Musisz zdobyć dowolną postacią 30 licencji w trybie arcade, a następnie na ekranie wyboru postaci naciśnij jednocześnie kwadrat + X.
Deska Roba Burnquista w L.A.
Musisz się dostać do palacyku – deska jest na dachu samochodu.
Deska Ricka w Museum
W trzecim pokoju wjeżdżasz po pochyłości na górę i robisz grinda na dinozaurze.
Deska Rickiego na Boacie
Musisz się dostać na pierwsze piętro na tyle łodzi, grindując po railu.
Bonusowe deski
Musisz najpierw odblokować tryb Hard, a następnie zdobyć (grając) wszystkie licencje dostępne na danym poziomie. Za każdy poziom, na którym ci się to uda, dostajesz dodatkową deskę.

Far Gate (PC)

W czasie gry wpisz (bez cudzysłowu) "/182461" – włączy to cheaty. Teraz wystarczy wpisać dowolny z poniższych kodów i gotowe.

/instabuild – buduje wszystkie jednostki
/fog – włącza/wyłącza fog of war
/gates – dostajesz całkiem spory zastrzyk gotówki
/stats – pokazuje informacje statystyczne
/kenny – zabija wszystkich wrogów

Wszystkie misje
Jeśli chcesz mieć dostępne wszystkie misje, w głównym menu wpisz (bez cudzysłowu) "superxstudios".

Gangland 2 (PC)

Jeśli chcesz wiedzieć wszystko o swoich wrogach, jako imię szefa gangu wpisz (bez cudzysłowu) "bangagong". Dane o siedzibie wrogiego gangu przestaną być tajemnicą.

Grand Theft Auto: San Andreas (PC)

Naciśnij [Enter], a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
free gold – dostajesz trochę złota
hoody hoo – dostajesz +10 do wszystkich produkcji
speed it up – szybciej budujesz
unpleasant dreams – sprowadzasz kataklizm
yeahbam – wygrywasz misję
show fog – pokazuje całą mapę

W ostatnim patchu dodano dodatkowy kod, umożliwiający przyzwanie jednostek (#1, #2, #3) w konkretne miejsce (x, y):
conjure [#1] [#2] [#3] x y
na przykład:
conjure skeleton skeleton shadow_priest
conjure cavalier sorceress warlock 32 32

Le Mans 24 Hours (PS2)

Wszystkie trasy
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "SPEEDY" i wróć do menu głównego.
Wszystkie samochody
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "ACO" i wróć do menu głównego.

Wszystkie mistrzostwa
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "NUMBAT" i wróć do menu głównego.
Tryb Le Mans
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "WOMBAT" i wróć do menu głównego.
Creditsy twórców
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "HEINEY" i wróć do menu głównego.

Leadfoot (PC)

W trybie kariery wpisz jako swoje imię (bez cudzysłowu) "MEGASAXON" – dostaniesz okrągłatki milion dolarów na rozpoczęcie!

Mario Kart: Super Circuit (GBA) – uzupełnienie

Unikanie bananów
Banany czy inne przeszkody za przyjemne nie są, zwłaszcza w Mario GP. Ale wystarczy nacisnąć B, gdy przez coś takiego przejeżdżasz – zamiast wpaść w poślizg, zobaczysz notkę, że go wyminąłeś!
Fajniejszy wybór gracza
Na ekranie wyboru gracza wciśnij L, a wystrzeli on żółwia, lub R, aby podskoczył.
Odblokowanie torów z Classic SNES w trybie Time Trial
Gdy odblokujesz wszystkie trasy SNES w 150cc, będziesz mógł jeździć na nich także w trybie Time Trial.
Odblokowanie torów z Classic SNES w trybie jednego gracza
Wystarczy ukończyć każdy z torów w trybie "Single Cart Link", zdobywając na nich minimum 125 monet, i gotowe!

NCAA Football 2002 (PS2)

Nieskończona liczba punktów przy tworzeniu gracza
Stwórz gracza, a następnie przejdź do Edit Player i wybierz gracza, którego chcesz ulepszyć. Wciśnij prawo, by przejść do edycji szybkości. Teraz dwa razy X i gotowe!
Imiona graczy
Statystyki graczy zostały opracowane w oparciu o rzeczywistych graczy, a w dodatku komentatorzy mogą wymawiać większość ich imion zamiast numerów! Wystarczy tylko wpisać te imiona – choć trzeba je niestety znaleźć ręcznie, ale jeśli ktoś jest maniakiem...
Radość ze zwycięstwa
Tuż przed zaliczeniem przyłożenia możesz wcisnąć jeden z poniższych klawiszy, by zdobyć punkty w nieco innym stylu – niestety, czasami zdarza się, że zostaniesz ukarany za niesportowe zachowanie... Możliwości masz trzy: L1 lub R1 (wszystko jedno), L2 oraz R2.

NFL Blitz 20-02 (GBA)

Niekończące się turbo
Po wybraniu drużyn wpisz następujące kody, by przesunąć nieco ikony i odblokować turbo: LX4, BX3, AX2, a następnie R.

Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PC)

Niekończąca się amunicja
Wystarczy, że przeładujesz, zanim wystrzelasz wszystkie naboje w magazynku.
Bonusowy poziom
Ukończ grę z najlepszym wynikiem, pozwól, by przewinęły się przez ekran wszystkie creditsy i jeszcze trochę poszalej.
Cheaty
Na odpowiednim ekranie przytrzymaj lewy [Shift] i naciśnij klawisz [-] z klawiatury numerycznej. Puść klawisze, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów (format: ekran, kod, co robi):
główne menu – campaign – odkrywa wszystkie misje
w czasie gry – savegame – zapisuje grę
w czasie gry – endmission – kończy misję
w czasie gry – topography – ???

Parappa The Rapper 2 (PS2)

Niebieski kapelusz
Ukończ grę, a Parappa dostanie niebieski kapelusz.
Różowy kapelusz
Ukończ grę z niebieskim kapeluszem, a Parappa dostanie kapelusz różowy.
Żółty kapelusz
Ukończ grę z różowym kapeluszem, a dostaniesz kapelusz – tak, tak, żółty.
Test utworów
Ukończ grę z żółtym kapeluszem, a będziesz miał dostęp do nowej budy dla psiaka, w której można posłuchać dowolnego utworu z poziomów, jakie udało ci się ukończyć z wynikiem "Cool".

Rock Raiders (PC)

W czasie gry wciśnij klawisz tyldy [~], a w okienku, które się pojawi, wpisz dowolny z poniższych kodów:
vivalahelvig – God Mode
bighugmug – wszystkie bronie i amunicja
hechoo – tryb latania
camera1 – zmiana kamery
camera2 – kolejna zmiana kamery
camera3 – i jeszcze jedna...

Silent Hill 2: Dark Silhouette (PS2)

Trzy kredyty
Kontynuuj grę więcej niż 15 razy, a liczba kredytów w opcjach zwiększy się do trzech.
Cztery kredyty
Kontynuuj grę więcej niż 30 razy, a liczba kredytów w opcjach zwiększy się do czterech.
Nieskończone kredyty
Kontynuuj grę więcej niż 100 razy, a liczba kredytów w opcjach zmieni się na Infinity, czyli nieskończoność.

Zjesz 33 pączki?!?

Nawet jeśli nie, to i tak zaoszczędzisz z nami tyle, ile kosztują!!!

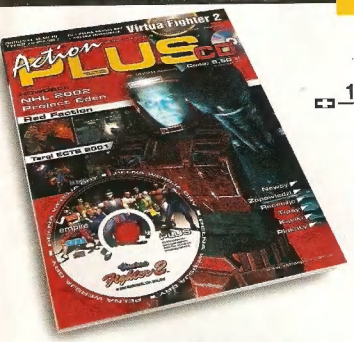
Zamawiając roczną prenumeratę Action Plusa zapłacisz tylko 72 PLN.

A to oznacza,
że zarobisz 30 PLN i będziesz miał pewność,
że nasz magazyn dotrze do Ciebie szybciej,
niż pojawi się w kioskach - nieważne gdzie mieszkasz!!!

Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe!!!

12 Prenumerata roczna - 12 numerów - cena 72 PLN
6 Prenumerata półroczna - 6 numerów - cena 42 PLN
3 Prenumerata trzymiesięczna - 3 numery - cena 22,5 PLN

Numery Action Plus z płytą CD kosztują 6 PLN.



10/2001 październik cena 6,0

Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Plakat: Heroes of Might & Magic 4, Max Payne

DOSTĘPNE ARCHIWALIA

Action PLUS

06/2001 czerwiec cena 3,50

Instrukcja: V-Rally
Solucja: Icewind Dale: Heart of Winter, Fallout Tactics: BoS, Gilbert Goodmate, Black & White
Poradniki: Pokemon Silver/ Gold, Serious Sam
Kącik: FPP, RPG, strategiczny
Tipsy

09/2001 wrzesień cena 6,0

Pełna wersja:
Pro-Pinball Fantastic Journey
Ring plus: dodatki do Diablo 2 i Baldur's Gate 2
Recenzje: Max Payne, Mech Commander 2, Gran Tourismo 3
Temat numeru: Gameboy Advance

05/2001 maj cena 3,50

Instrukcja: Dark Vengeance
Solucje: Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
Poradniki: Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
Kącik gier: strategicznych, fabularnych, FPP, Tipsy

07/2001 lipiec/ sierpień cena 6,0

Pełna wersja Vulture - świetnej strzelanki 3D!
Relacja z targów E3 2001. Przedstawienie nominowanych do konsolowej gry targów ECTS 2001.
Diablo II czy **Baldur's Gate II** - beta testy dodatków.
PS2, Gamecube czy X-box - porównanie możliwości konsol przyszłości.
Final Fantasy: The Spirit Within - wrażenia z prezentacji.
Plus: Newsy, Zapowiedzi, Recenzje, Tipsy, Kąciki

04/2001 kwiecień cena 3,50

Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conquerers, Sea Dogs, Arturian Knights, The Ward, Oni, Mechwarrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kącik: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika Action PLUS

od miesiąca ..... **styczeń** ...../2002

☐ **3** numery ..... 22,50 zł
☐ **6** numerów ..... 42,00 zł
☐ **12** numerów ..... 72,00 zł
☐ Zamawiam numery archiwalne: .....

☐ **CD TIPSOMANIAK 3** ..... 25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

.....

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykazania określonych przepisów Ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym

NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Silvershark Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

pieczęć firmowa

Zamawiam prenumeratę miesięcznika Action PLUS

od miesiąca ..... **styczeń** ...../2002

☐ **3** numery ..... 22,50 zł
☐ **6** numerów ..... 42,00 zł
☐ **12** numerów ..... 72,00 zł
☐ Zamawiam numery archiwalne: .....

☐ **CD TIPSOMANIAK 3** ..... 25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

.....

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykazania określonych przepisów Ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym

NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Silvershark Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

pieczęć firmowa

Zamawiam prenumeratę miesięcznika Action PLUS

od miesiąca ..... **styczeń** ...../2002

☐ **3** numery ..... 22,50 zł
☐ **6** numerów ..... 42,00 zł
☐ **12** numerów ..... 72,00 zł
☐ Zamawiam numery archiwalne: .....

☐ **CD TIPSOMANIAK 3** ..... 25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

.....

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykazania określonych przepisów Ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym

NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Silvershark Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

pieczęć firmowa

Zamawiam prenumeratę miesięcznika Action PLUS

od miesiąca ..... **styczeń** ...../2002

☐ **3** numery ..... 22,50 zł
☐ **6** numerów ..... 42,00 zł
☐ **12** numerów ..... 72,00 zł
☐ Zamawiam numery archiwalne: .....

☐ **CD TIPSOMANIAK 3** ..... 25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

.....

KONKURS!

Chcesz wygrać tę rewelacyjną kierownicę do gier samochodowych wartą 500 PLN?

Wystarczy, że zamówisz prenumeratę Action Plus, a następnie wyślesz do nas list z potwierdzeniem wpłaty i uzasadnieniem, dlaczego wykupiłeś prenumeratę.

Ta osoba, która najciekawiej uzasadni decyzję o zakupie prenumeraty otrzyma od nas tę wspaniałą kierownicę. Proste, prawda!!!

Udział w konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny. Zgłoszenia przesłane do redakcji Action Plus przed 30 listopada 2000 roku zostaną zarejestrowane w kolejności ich nadejścia. Organizatorem konkursu jest Action Plus Sp. z o.o. Biuro Konkursowe Action Plus Sp. z o.o. Wszystkie zgłoszenia należy przesyłać na adres: Action Plus Sp. z o.o. Biuro Konkursowe ul. Wł. Łokietka 49, 50-953 Wrocław z dopiskiem na kopercie: KONKURS!

DOSTĘPNE ARCHIWALIA

11/2000 listopad cena 3,50
Instrukcje: MIG Alley
Soluce: Fighter Ace, Dark Reign, Dark Stone, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warbirds: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy
09/2000 wrzesień cena 3,50
Instrukcje: Ultimate Race Pro
Soluce: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Maskarada: Redemption, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Damage
Hacker: Save Game Show, Tipsy
06/2000 czerwiec cena 3,50
Instrukcje: G-Police
Soluce: Anachronox, Messiah, Rollercoaster Tycoon, Crystal Key, Nox cz. 2, Crusaders of Might & Magic, Might & Magic VIII
Poradniki: Daimio
Hacker: Save Game Show, Tipsy
05/2000 maj cena 3,50
Instrukcje: Incoming
Soluce: Prince of Persia 3D, Freedom, GTA 2, Battlezone II
Poradniki: Might & Magic VIII, Wild Wild West
Hacker: Save Game Show, Bucka Sułtera, Tipsy
04/2000 kwiecień cena 3,50
Instrukcje: Plane Crazy
Soluce: Planescape: Torment, Nox, MiG - Fighter Pilot
Poradniki: Torment PL
Hacker: Save Game Show, Bucka Sułtera, Tipsy
03/2001 marzec cena 3,50
Instrukcje: Army Men
Soluce: Project IGI, Tomb Raider: Evil Island, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Poradniki: Kącik RPG, Lista premier, Szlabs - kącik RTS, Tipsy
02/2001 luty cena 3,50
Instrukcje: Heroes of Might & Magic III
Soluce: Starlinco, No One Lives Forever, Alice
Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 4, Project IGI, Project 3, Land, Tony Hawk's Pro Skater 3
Poradniki: FIFA 2001
Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Szlabs - kącik RTS, Tipsy
01/2001 styczeń cena 3,50
Instrukcje: Total Annihilation
Soluce: Star Trek: Elite Force, Star Trek: Klingon Academy, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Gothic
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy
12/2000 grudzień cena 3,50
Instrukcje: International Rally Championship
Big Race USA
Soluce: Alone in the Dark: The New Nightmare, Gabriel Knight 3, Soul Blair Witch Project vol. 1
Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr.....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr.....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr.....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr.....

słownie złotych

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

www.nintendo.com

Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. zo. o
Ul. Partynicka 29
53-03 Wrocław

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Jedna gra, czterech graczy, wszystkie chwyty dozwolone.

One cartridge, four players. No rules.

Nintendo GAMING 24:7.

Mario Kart: Super Circuit TM & © 1992, 2001 Nintendo. Game Developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® are trademarks of Nintendo.

JUŻ 16 PAŹDZIERNIKA W SPRZEDAŻY GRA

ORIGINAL WAR za 29,90!

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie Extra Gra. ZAJRZYJ!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Dokładna instrukcja do gry

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War – nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com
Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl